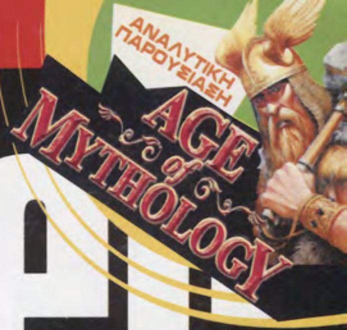
**GAME REVIEWS:** HITMAN 2, SEA DOGS, LARGO WINCH, CRAZY TAXI, STRONGHOLD: CRUSADER, BATTLEFIELD 1942, NO ONE LIVES FOREVER 2




ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

# PC master

ΤΕΥΧΟΣ 158 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2002 € 6,00

## ΚΟΛΛΗΜΕΝΟΙ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ;






# EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL

Εχουμε μπει για τα καλά στο γιορτινό πνεύμα των Χριστουγέννων - πολύ νωρίς φέτος, δεν ξέρω γιατί. Αλλά όπου και να γυρίσω το βλέμμα μου, από τις αρχές κιόλας του Νοεμβρίου, βλέπω στολισμένα μαγαζιά γεμάτα εορταστικές προσφορές. Βλέποντας τον πανικό, σκεφτήκαμε εμείς εδώ οι (αν;) εγκέφαλοι του "PC Master": Ηρθαν τα Χριστούγεννα και η Πρωτοχρονιά κι εμείς θα αφήσουμε έτσι τους αναγνώστες μας; Θα πέσει πυρ και θα μας κάψει.

Στις αρχές Δεκεμβρίου, λοιπόν, θα κυκλοφορήσει ένα ειδικό, εορταστικό τεύχος του "PC Master", με τα καλύτερα παιχνίδια του 2002 και ό,τι καλύτερο αναμένουμε για το 2003. Το πιο ωραίο, όμως, δεν είναι αυτό. Το συγκεκριμένο τεύχος θα συνοδεύεται από δύο (2) DVDs -ναι, το νούμερο είναι σωστό, δεν είναι κακοτυπωμένη η σελίδα- τα οποία θα περιέχουν το γνωστό και μη εξαιρετέο Schizm, το adventure για το οποίο είδαμε και πάθαμε να ψήσουμε τον Τσουρινάκη να του βάλει "μόνο" 98%! Αστείο πράμα...

Ας περάσουμε όμως στο τεύχος αυτό καθεαυτό, το οποίο είναι μάλλον... ποδοσφαιρικό. Με το εκπληκτικής ομορφιάς FIFA 2003 στο εξώφυλλο και με εκτενές ρεπορτάζ για το 2ο παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick Off 2 που έγινε στην Αθήνα, έχουμε όλα τα φόντα να βγάλουμε σε λίγο και αθλητική εφημερίδα. (Οχιιι!) Ο παμπάλαιος συντάκτης Σπύρος Παράσχης παρακολούθησε το πρωτάθλημα και το καταφχαριστήθηκε, δεδομένου ότι ήταν και ένας από τους συμμετέχοντες, και μάλιστα προκρίθηκε στην οκτάδα (δεν εδέησε να είναι στην τετράδα, διότι του έριξα βαριά Amigo-κατάρα, οπότε πού να πάει το παιδί ξυπόλητο στ' αγκάθια).

Οσοι προδότες εξ υμών θέλουν να παίξουν παιχνίδια PlayStation, χωρίς να αγοράσουν όμως την κατάπτυστη κονσόλα (μην κοιτάτε εμένα, εσείς τα λέτε αυτά), μπορούν πλέον να το κάνουν χωρίς πολλά προβλήματα. Ο Οδυσσεύς μας ανοίγει για άλλη μία φορά τα μάτια, προτείνοντάς μας μπόλικες λύσεις. Για PlayStation 2 χλωμό το βλέπω, αλλά έχει ο Θεός...

Γιάννης Πατρίκος


PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Βασίλης Αναγνώστου, Δημήτρης Μαραγκάκης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ




86

PC Master 2003



102 FIFA 2003



108 Age of Mythology

# Περιεχόμενα

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2002

e-mail: pcmaster@compupress.gr



**PC Master αλά... ψηφιακά**

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **PROGRAMMING**
- **The 4th Coming**
Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.

# PC MASTER & GAMEWEB SITES

**Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!**







## GAMEWEB

Το GameWeb περιέχει ουκ ολίγα "καλούδια" για τους επισκέπτες του. Ας δούμε μερικά από αυτά:

### TOP TEN

Μην ξεχνάτε να ενημερώνεστε με τα νέα reviews και previews που παρελαύνουν στις σελίδες του GameWeb. Μην ξεχνάτε, επίσης, να ψηφίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο GameWeb, διαμορφώνοντας έτσι το TOP TEN του. Βέβαια, δεν είναι μεγάλος κόπος να τσεκάρετε τα downloads, τα οποία είναι γεμάτα ενδιαφέροντα κλιπάκια, wallpapers και screensavers!

### ΘΕΜΑΤΑ

Δεν υπάρχει περίπτωση να μην προσέξετε το καθόλου διακριτικό σποτάκι της προκήρυξης διαγωνισμού της Lacta! Η γνωστή σοκολάτα σάς προκαλεί να διαγωνιστείτε στο TrueLove, διεκδικώντας μία δωροεπιταγή αξίας € 1.500 του τουριστικού πρακτορείου GINIS. Πενήντα ακόμα τυχεροί θα λάβουν δώρο από ένα μπλουζάκι TrueLove. Πέρα από τις γλυκές εκπλήξεις του GameWeb, μπορείτε να διαβάσετε όλα τα τελευταία νέα από το χώρο των games και του σινεμά. Μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά στα διασκεδαστικά παιχνίδια της στήλης "Quickplay", καθώς και στα νέα θέματα που ακολουθούν ακριβώς μετά από αυτή!

## PC MASTER SITE

Πολλά και ενδιαφέροντα μπορεί κανείς να βρει στο PC Master site αυτόν το μήνα. Ας δούμε τα κυριότερα από αυτά:

### FORUM

Site με τα πολλά τα news και με το ένα forum! Το Grand Prix πλησιάζει, οπότε μοιραία πολλά από τα μηνύματά σας έχουν να κάνουν με θέματα σχετικά με αυτό! Βεβαίως, λόγω των ημερών, πολλοί από εσάς ήδη ετοιμάζετε τις λίστες των αγορών σας και ζητάτε συχνά τη γνώμη των επισκεπτών του forum για συμβουλές, απόψεις και πολλά άλλα, τόσο για παιχνίδια όσο και για hardware. Από τη μεριά μας πρέπει να περιμένετε αρκετές εκπλήξεις, ειδικά από τη νέα χρονιά. Πολλοί ψιθυρίζουν ότι έφτασε ο καιρός της ανανέωσης. Λέτε να έχουν δίκιο;

### ΘΕΜΑΤΑ

Το κεντρικό θέμα στην κεντρική σελίδα είναι, φυσικά, το γεγονός της χρονιάς! Δεν μιλάμε για τίποτε άλλο παρά για το Grand Prix 2002, το οποίο θα διεξαχθεί όπως κάθε χρόνο στο ξενοδοχείο "Αμαλία"! Μείνετε συντονισμένοι στο site του "PC Master" για όλα τα νέα της τελευταίας στιγμής που αφορούν στο Grand Prix, αλλά μην ξεχνάτε να ρίχνετε και καμιά ματιά στις μόνιμες στήλες μας. Εκεί θα βρείτε, εκτός από μερικά σημαντικά νέα, ενδιαφέροντα θέματα και στήλες. Αυτά για την ώρα, η συνέχεια επί της οθόνης...

## Τι Σας... Περιμένει!

Με την ευκαιρία των εορτών, επιτρέψαμε στους υπευθύνους των δύο sites να κάνουν ένα διάλειμμα! Βλέπετε, τα παιδιά δουλεύουν σκληρά υπό την απειλή του μαστίγιου του Σαρκ-Σατ και χρειάζονται και αυτά λίγη αγάπη, φροντίδα και ένα πιάτο φαΐ. Βεβαίως, το διάλειμμα δεν μπορεί να κρατήσει περισσότερο από 8 λεπτά και 39 δευτερόλεπτα, καθώς πρέπει αμέσως μετά να επιστρέψουν στην... ουπς! Μήπως δεν έπρεπε να αποκαλύψω τίποτα; Σαρκ-Σατ, γιατί με κοιτάς έτσι;

# TELESTET CAREER DAY 2002

## Ανακαλύψτε τις δυνατότητες επαγγελματικής σταδιοδρομίας που σας προσφέρει η TELESTET

## Πέμπτη 12 Δεκεμβρίου και ώρα 9:30
## Πολυχώρος "ΑΘΗΝΑΪΣ"

Η TELESTET, στο πλαίσιο της προσπάθειας δημιουργίας καινούργιων επαγγελματικών οριζόντων στους νέους ανθρώπους, διοργανώνει για δεύτερη συνεχή χρονιά "Ημέρα Καριέρας" με θέμα "Προοπτικές απασχόλησης και επαγγελματικής σταδιοδρομίας από την TELESTET".

Η "Ημέρα Καριέρας" απευθύνεται κυρίως σε φοιτητές ή απόφοιτους πανεπιστημιακών σχολών που ξεκινούν την επαγγελματική σταδιοδρομία τους.

Στην ημερίδα έχουν προσκληθεί να συμμετάσχουν πρυτάνεις και εκπρόσωποι των σημαντικότερων πανεπιστημιακών ιδρυμάτων, καθώς και φοιτητές από τις σχολές του Πανεπιστημίου Αθηνών και της περιφέρειας, του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου και άλλων περιφερειακών Πολυτεχνείων, της ΑΣΟΕΕ, της Ανωτάτης Βιομηχανικής, των ΤΕΙ, του ALBA, του Deree, του La Verne και άλλων ιδιωτικών κολεγίων, καθώς και ανώτερα στελέχη της TELESTET.

Το πρώτο μέρος της εκδήλωσης θα περιλαμβάνει παρουσιάσεις των στελεχών της εταιρείας εξηγώντας τους μελλοντικούς στόχους και τις ευκαιρίες απασχόλησης κάθε τμήματος.

Στο δεύτερο μέρος οι συμμετέχοντες φοιτητές-υποψήφιοι εργαζόμενοι θα έχουν την ευκαιρία να πάρουν μέρος σε μια σειρά συνεντεύξεων από στελέχη του τμήματος Ανθρώπινου Δυναμικού της TELESTET.




*Θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας*




ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
Κηφισίας 66, 151 25 Μαρούσι

Η TELESTET διαμορφώνει το μέλλον της Κινητής Τηλεφωνίας στην Ελλάδα

Αξίζει να μας γνωρίσετε καλύτερα



# CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr




**Επιστροφή (και όχι αποστροφή) στις ρίζες με το δωράκι που συνοδεύει το αγαπημένο σας περιοδικό αυτόν το μήνα. Επιστροφή με ένα παιχνίδι-σταθμό, το τελευταίο της ονειρικής σειράς Space Quest της Sierra, στο οποίο ο... απίστευτος Roger Wilco καλείται να τα βάλει με διαγαλαξιακούς... λεκέδες, κρατώντας το διαστημόπλοιο τόσο καθαρό όσο και τη συνείδησή του!**

# SPACE QUEST 6

## Διάστημα: Το τελευταίο τσίνορο

Αγαπητό μου ημερολόγιο,
Αυτός είναι ο σκοπός των ταξιδιών του διαστημόπλοιου Deep Ship: να ανακαλύψει νέους κόσμους και νέους πολιτισμούς. Να ξεσκονίσει εκεί όπου ο άνθρωπος δεν καθάρισε ποτέ! Φαντάζομαι πως τα στήθη σας θα φουσκώνουν ήδη από υπερηφάνεια, όχι; Τα πλήθη ζητωκραυγάζουν, οι γυναίκες έχουν βγει στα μπαλκόνια και ανεμίζουν περίχαρα σημαίες, μισοτελειωμένα πλεκτά και ποδιές. Άλλες πάλι, νεαρές μητέρες αυτές, βγάζουν έξω τα παιδάκια τους και τα σηκώνουν στον αέρα για να μπορέσουν και αυτά να δουν τον ήρωα που επιστρέφει από μία ακόμα αποτ.. εχμ, αποστολή! Διαμέσου φωνών, ζητωκραυγών και τηγανιτών αυγών, κάπου εκεί στο βάθος βέλαζε ένα προβατάκι. Βρισκόταν πάνω σε μια παρατημένη δίπορτη Mercedes και κοιτούσε απορημένο το πλήθος γύρω του, ακριβώς όπως ο βοσκός αναρωτιέται, όταν περιεργάζεται το κοπάδι του: "τι στον κόρακα να σκέφτονται αυτά τα ζώα;".

Και ενώ κανείς δεν τολμούσε να πει ή να κάνει κάτι μπροστά σε αυτό το αδιαμφισβήτητο θεϊκό σημάδι, ένας συντάκτης του "PC Master" πετάγεται από μια καφετέρια και αφού πλησιάζει το πρόβατο, του ψιθυρίζει στο αυτάκι: "Άντε Κόντη, πάμε, είναι ώρα να ξυπνήσει..."






Για όσους δεν αντιλήφθησαν το προφανές (μα τι κουτοί που είστε), το πρόβατο είναι μια ευφυής βερσιόν του Νίκου Κόντη, φιλική προς το περιβάλλον, το χρήστη και τα μικρά παιδιά. Ο Κόντης, λοιπόν, έχει επιτέλους βρει μια δουλειά που ταιριάζει στην πνευματική διαύγειά του. Είναι το τελευταίο πρόβατο στο κοπάδι που μετρά ο Roger Wilco για να μπορέσει να κοιμηθεί κάθε βράδυ. Σκοπός του είναι, όταν έρθει η ώρα, να βελάζει μέχρι ο Roger να ξυπνήσει από τη θαλπωρή της αγκαλιάς του Ωρίωνα.

Μερικά δευτερόλεπτα αργότερα, ο Roger ανοίγει δειλά τα ματάκια του, περιμένοντας να δει τα πλήθη που τον ζητωκραυγάζουν, το πρόβατο και το συντάκτη του "PC Master" (του οποίου, για λόγους δεοντολογίας, την ταυτότητα δεν αποκαλύπτουμε ακόμα!). Μα τι απογοήτευση, όταν καταλαβαίνει ότι όλα ήταν απλώς ένα όνειρο! Ολα εκτός από τα τηγανιτά αυγά που ήδη έχουν γιομίσει τις ρουθούνες του με τις μυρουδιές τους (λίγο βουκολικό το γράψιμο, δεν βρίσκετε;).

Αφού ο Roger απέτρεψε τις γεννήσεις 3 ακόμα κοτόπουλων στο γαλαξία, επέστρεψε -χορτασμένος- στη σκληρή πραγματικότητα. Δεν είναι πια ο ατρόμητος σμηναγός του διαγαλαξιακού στόλου. Δεν είναι αυτός που όλο καμάρι πόζαρε χαριτωμένα μπρος στις διαγαλαξιακές καλλονές που καίγονταν για ένα και μόνο βλέμμα του. Οχι. Αφού η διαγαλαξιακή επιτροπή αποφάσισε να του ξηλώσει τα γαλόνια, αφού του αφαίρεσαν όλη τη φανταχτερή γκαρνταρόμπα του (μέχρι τα εσώρουχα), τον εξόπλισαν με μάπα (κοινώς "σφουγγαρίστρα") και κουβά (κοινώς "κουβά") και τη δύσκολη όσο και επικίνδυνη αποστολή της καθαριότητας ενός τριτοκλασάτου διαγαλαξιακού μεταγωγικού ονόματι "Deep Ship".

Βεβαίως, το όνομα Roger Wilco είναι εφάμιλλο της καταστροφής. Μπορεί να μην κουνά τον ώμο του, αλλά τις ικανότητές του στην γκαντεμιά θα ζήλευαν πολλοί παίκτες γνωστής ελληνικής ποδοσφαιρικής ομάδας. Οπλισμένος, λοιπόν, με το μεγαλύτερο χάρισμά του (μεγαλύτερο ακόμα και απ' την αυτοπεποίθηση του κ. Κουράφαλου), ο Roger ξεκινά ένα ακόμα διαγαλαξιακό ταξίδι, έστω και όχι σε τόσο σημαντικό πόστο.

**Σημείωση ιστορικού ερευνητή:** *Οσοι έχετε υπηρετήσει τη μητέρα πατρίδα, θα ξέρετε, φυσικά, τι σημαίνουν "καθαριότητα", "καλλιόπη", "θηρίο", "πολεμοφόδια" και άλλες αργκό εκφράσεις.*

Στη διαδρομή, λοιπόν, θα του συμβούν πολλά κουλά και απίστευτα, ενώ η μοίρα, σε συνωμοσία με τη θεά τύχη, του επιφυλάσσουν δεκάδες εκπλήξεις. Στη νέα περιπέτειά του, ο Roger θα βρεθεί αντιμέτωπος με καταστάσεις που θα τον οδηγήσουν θριαμβευτικά στην αποκάλυψη σημαντικών γεγονότων για τη ζωή και το ρόλο της ύπαρξής του. Αλλά τι θέλετε, να σας τα αποκαλύψω όλα; Δεν σφάξανε!

Αυτά για τώρα, αγαπητό μου ημερολόγιο... Τα λέμε αύριο πάλι.

*Ζ.Λ. Πικάρντ (Γάλλος, κυβερνήτης Ο.Σ. Εντερπράιζ)*

## ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Επειτα από το σύντομο αυτό briefing από το γνωστό σε όλους μας Ζαν Λουκ (χειροκρότημα παρακαλώ. Εντάξει, αρκεί), είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε μια διασκεδαστική περιπέτεια με το τελευταίο επεισόδιο μιας θαυμάσιας σειράς adventure games, από την εποχή που η Sierra μεσουρανούσε με τις δημιουργίες της.

## →← Για να ξεκινήσετε

Ξεκινώντας, λόγω της προβληματικής τηλεμεταφοράς, ο ήρωάς μας βρίσκεται μισοχωμένος στο έδαφος! Ετοιμάστε τον HAND κέρσορα, περιμένετε να έρθει το ανδροειδές ρομπότ και κάντε κλικ επάνω του. Ο Roger αρπάζεται από αυτό και τραβιέται έξω (+10). Κάντε LOOK στη μοτοσικλέτα, στο κάτω δεξί άκρο της οθόνης. Κάντε κλικ τον HAND κέρσορα σε αυτήν και παίρνετε ένα ID card (+3/13). Τριγυρίστε στις 4 βασικές οθόνες-δρόμους. Σε κάποια θα βρείτε ένα φωτογραφικό θάλαμο (εμφανίζεται σε τυχαία θέση). Πάρτε από το Pockets (inventory) το Buckazoid (νόμισμα) και κάντε το κλικ στο θάλαμο. Τραβήξτε μερικές φωτογραφίες σας (+3/16). Ανοίξτε το POCKETS και κάντε κλικ τις φωτογραφίες στην ID card που πήρατε (+5/21). Φτιάξτε μια card με τη φωτογραφία σας. Πηγαίνετε στο κατάστημα arcade. Μπείτε κάνοντας κλικ τον FEET κέρσορα στην είσοδό του. Κάντε LOOK στην παιχνιδομηχανή δίπλα σας. Είναι το Stooge Fighter 3. Κάντε κλικ το MOUTH σε αυτόν που είναι δίπλα στο μηχάνημα (Djurkwhadt). Επιλέξτε το "LET'S RUMBLE". Παίξτε χωρίς άγχος, θα χάσετε ό,τι και αν κάνετε. Μην παίξετε άλλο, αλλά βγείτε έξω. Μπείτε στο Orion Belt που βρίσκεται απέναντι (κλικ τον FEET κέρσορα στην είσοδο). Μέσα κάντε LOOK σε όλους τους χαρακτήρες. Προχωρήστε όλο δεξιά. Κατεβείτε στο υπόγειο. Κάντε LOOK στους σωλήνες στον τοίχο αριστερά και δεξιά από το φως. Ανεβείτε πάλι πάνω και κάντε κλικ στο "ασανσέρ" (exit). Ανεβαίνετε στο 2ο όροφο του μπαρ. Κάντε SAVE. Περιμένετε το σερβιτόρο. Οταν σκουπίζει κάποιο τραπέζι, κάντε κλικ τον HAND κέρσορα πάνω του. Αν το κάνετε σωστά, θα του πάρετε 1 buckazoid από το φιλοδώρημα (+3/24). Μπορείτε να του πάρετε και άλλα νομίσματα με αυτόν τον τρόπο, αλλά δεν θα χρειαστούν. Η συνέχεια επί της οθόνης σας....



# CD-ROM Pages



## Troubleshooting

*Κατά τις δοκιμές μας το Space Quest 6 λειτούργησε καλά σε όλα τα συστήματα. Φυσικά, διαπιστώθηκαν κάποια μικροπροβληματάκια τα οποία αντιμετωπίστηκαν:*

- Ασυμβατότητα με τον desktop enhancer nView της nVIDIA. Απλώς απενεργοποιήστε τον...
- Μη εμφάνιση του κέρσορα του ποντικιού σε 16 ή 32bit χρωματισμούς. Μειώστε τις ρυθμίσεις σας στα 256, που είναι και το φυσιολογικό εύρος που απαιτεί το παιχνίδι.
- Υπερβολική ταχύτητα του παιχνιδιού σε ορισμένα σημεία. Χρησιμοποιήστε το πρόγραμμα "Turbo" το οποίο περιλαμβάνεται στο φάκελο /sqextras, καθώς και ένα save game σε σημείο όπου η ταχύτητα παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι (επίσης στο φάκελο /sqextras).

Πρόκειται για ένα point & click graphic adventure με γραφικά ζωγραφισμένα στο χέρι, λίγα χρώματα και animation της παλιάς καλής εποχής. Τότε που η γιαγιά μάζευε τα εγγονάκια της γύρω απ' τη φωτιά και όλοι μαζί έπαιζαν King's Quest, Quest for Glory, Indiana Jones, Sam & Max, Space Quest (καλή ώρα)... Τέτοιες στιγμές (δάκρυα συγκίνησης κυλούν στα μάγουλά μου) ζεστασιάς μόνο το "PC Master" μπορεί να σας προσφέρει. Μια διαστημική σάτιρα, που κατορθώνει να σατιρίζει ακόμα (παρά τα 6 έτη ύπαρξής της) σχεδόν τα πάντα, με χιούμορ που ανταγωνίζεται κάθε σύγχρονο game του είδους! Δράση και άφθονο χιούμορ συνυπάρχουν στο -χωρίς καμία επιφύλαξη- καλύτερο επεισόδιο της σειράς των Space Quests. Και για να αποδείξουμε τα γραφόμενα, σας λέμε πως η περιπέτεια του Roger ξεκινά από έναν διαστημικό σταθμό, για να καταλήξει στο σώμα μιας όμορφης και νέας γυναίκας, από την οποία ο ήρωάς μας αναζητά το ελιξίριο της αιωνιότητας!

## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο πιο διάσημος σκουπιδιάρης του Διαστήματος ξανά στις οθόνες σας. Ύστερα από πολλές προσπάθειες και αρκετά σκονάκια, κατόρθωσε να περάσει στα τεστ και να πραγματοποιήσει το όνειρο της ζωής



του, να γίνει δηλαδή κυβερνήτης σκάφους. Η μοίρα, όμως, έμελλε να παίξει άσχημο παιχνίδι στον Roger Wilco ο οποίος, ενώ απολάμβανε τη δόξα του, μέσα σε μια βραδιά τα έχασε όλα. Τον καθαίρεσαν και τον έκαναν ξανά jamitor (καθαριστής) και, μάλιστα, second class. Αιτία για όλα αυτά, μια σειρά κατηγοριών που έχουν σχέση με τα δρώμενα στο Space Quest 5. Ενώ, λοιπόν, ο ήρωάς μας μεταφέρεται στο Polysorbate Lx, σε μια άλλη γωνιά του γαλαξία κάποιοι συνωμοτούν εις βάρος του. Για κάποιον λόγο τούς είναι απαραίτητος και πρέπει να τον εντοπίσουν. Το βασικό σεναριακό background ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά. Περίπου στα 5/7 του παιχνιδιού και αν είστε καλά παιδιά και τρώτε όλο το φαγητό σας, θα ανακαλύψετε ποιος κρύβεται πίσω από τα δεινά σας, ενώ στο τέλος του παιχνιδιού θα πρέπει να αποτρέψετε τη "διαβολική" αυτή δύναμη και να σώσετε την αγαπημένη σας!

## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Τα γραφικά του μοιάζουν -δηλαδή τι μοιάζουν, είναι- σαν από άλλη εποχή. Το παιχνίδι τρέχει ακόμα και σε DOS mode,



χρησιμοποιώντας 640x480 με 256 χρώματα. Τα σχέδια είναι πανέμορφα, οι αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων μοναδικές και όλα αυτά με διάχυτη αίσθηση χιούμορ. Ο ήχος και τα διάφορα μουσικά μοτίβα είναι ταιριαστά με το υπόλοιπο πε-

## Tips

- Μερικοί γρίφοι του είναι δύσκολοι, ειδικά αυτός που πρέπει να κάνετε re-programming το datacorder. Πάρτε μολύβι και χαρτί, βαθιές ανάσες για να καθαρίσει το μυαλό σας και διαβάστε το συνοδευτικό manual "Popular Janitronics" στις σελίδες 7 και 12. Με υπομονή και αναλυτική σκέψη θα τα καταφέρετε. Για το τέλος, το παιχνίδι έχει σκορ.
- Ενώ πετάτε στο Διάστημα, το σκάφος σας χαλάει. Πώς το φτιάχνετε; Κολλάτε πάνω του το σήμα HELP και περιμένετε. Ύστερα από λίγο έρχεται ένα άλλο σκάφος και σταματά δίπλα σας. Πώς ξεκινάτε; Πώς ξεκινούν τα αμάξια σε αντίστοιχη κατάσταση; Συνδέετε με δύο καλώδια την μπαταρία του με τη δική σας και βάζετε μπροστά το σκάφος!
- Στην πρώτη σκηνή ο Roger θα πέσει θύμα απαγωγής και δένεται χειροπόδαρα. Στον τοίχο υπάρχει το κλειδί σε μία πρόκα. Κάντε κλικ στο κλειδί. Ο σκοπός τη "μυρίζεται" τη δουλειά, έρχεται και το παίρνει. Κάνετε κλικ στην πρόκα, την παίρνετε και με αυτήν παραβιάζετε τις χειροπέδες. Και τώρα; Ο φρουρός με ένα "φυτεμένο" μεταλλικό αντικείμενο στο σβέρκο έχει γυρισμένη την πλάτη. Κοιτώντας τους τοίχους βλέπετε ένα πόστερ του Έλβις. Το παίρνετε, το βάζετε στο πάτωμα και αρχίζετε να χορεύετε πάνω του! Βασιλιάς του rock'n'roll και χορός δημιουργούν μια ηλεκτρισμένη ατμόσφαιρα. Ο Roger ηλεκτρίζεται και ακουμπά το φρουρό στο μεταλλικό σβέρκο του. Έτσι, τον αφήνει "σέκο"! Κουφαθήκατε;

# Ακόμα στο CD του "PC Master"

**Sqextras:** Στο φάκελο αυτό θα βρείτε το πρόγραμμα Turbo (turbo.zip), μαζί με οδηγίες για το πώς θα το χρησιμοποιήσετε. Επίσης, θα βρείτε τα manuals, το savegame και τη λύση του παιχνιδιού. Τέλος, στον υποφάκελο /info περιλαμβάνεται ένα αρχείο με οδηγίες για το πώς παρακάμπτονται τα κλειδώματα-γρίφοι που εμφανίζονται ανά καιρούς στο παιχνίδι και σας ζητούν να ανατρέχετε στο manual για να τους λύσετε.

**Programming:** Στο βασικό directory θα βρείτε το αρχείο programming156.pdf. Φυσικά, πρόκειται για τη στήλη "Programming" του "PC Master".

**Extras:** Στο φάκελο extras θα βρείτε το Adobe Acrobat Reader, καθώς και το πλήρες manual του παιχνιδιού.

ριβάλλον του παιχνιδιού. Ξεχωρίζουν τα πολλά ηχητικά εφέ που δίνουν μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι και η φωνή του αφηγητή που χρωματίζει την περιπέτεια. Ο χειρισμός του παραπέμπει στα παλιά adventures. Το πλαίσιο δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Στο κάτω μέρος υπάρχουν οι επιλογές FEET (wolk), EYES (look), HANDS (use), MOUTH (talk), POCKETS (inventory) και CONTROL PANEL. Στην κάτω δεξιά γωνία φαίνεται το score και όποιο αντικείμενο έχετε επιλέξει για δράση από το inventory. Τέλος, ακριβώς κάτω από τις επιλογές-εντολές, υπάρχει ένας "κενός" χώρος στον οποίο εμφανίζονται όλα τα σχόλια-διάλογοι. Σημειώστε ότι με το δεξί πλήκτρο του mouse γίνεται "κυκλική εναλλαγή" των πιο πάνω εντολών-επιλογών. Στο CONTROL PANEL υπάρχουν τα γνωστά SAVE/LOAD/QUIT αλλά και τα SPEECH, TEXT (αν θέλετε να έχετε κείμενο ταυτόχρονα με τις ομιλίες) και SCROLL. Το τελευταίο προσέξτε το καλά. Μερικές οθόνες ή (όχι όλες, αλλά μερικές κρίσιμες) κάνουν scrolling, πλησιάζοντας στις άκρες τους. Οσον αφορά στον αριθμό των SAVES, είναι περιορισμένος στα 20.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Δανειζόμαστε τα γραφόμενα του Αντρέα Τσουρινάκη από τις σκονισμένες σελίδες του τεύχους 66, τις σελίδες 64-67 τις οποίες κοσμούσε το Space Quest 6, για να σας δώσουμε μια πλήρη εικόνα του παιχνιδιού... "Ο δημιουργός του Scott Murphy για ακόμη μία φορά αποδεικνύεται πληθωρικός. Σχεδόν σε κάθε εικόνα, σατιρίζει ηθοποιούς, ταινίες, computer games, μουσικούς, καταστάσεις, οτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε. Ειδικά η σάτιρα στο STOOGE FIGHTER 3, όπου για να κερδίσετε τον αντίπαλό σας πρέπει να πάρετε ένα cheat mode από τον Elmo Pug (τον θυμάστε από το Space Quest 3;). Ως καλός hacker πληκτρολογείτε τον κωδικό και παίρνετε ένα νέο υπερ-όπλο. Εδώ να δείτε λαβές και χτυπήματα... Ανώτερο του Street Fighter. Το νέο σούπερ παιχνίδι λέγεται Stooge Fighter. Το χτύπημα του θανάτου; Πέφτετε με τη μούρη στο έδαφος, γυρνάτε γύρω-γύρω σαν χορευτής breake dance και την κατάλληλη στιγμή υψώνετε τα οπίσθιά σας και χτυπάτε ανάποδα τον αντίπαλό σας. Μια και κάτω. Τέζα αυτός."

# [ ] Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

Η συλλογή πάει καλά! Μετράμε ήδη 5 παιχνίδια, ενώ το νεότερο μέλος της οικογένειας, γίγουρα θα σας συναρπάσει! Μέχρι τη στιγμή που το DVD θα μπει για τα καλά στη ζωή μας, το "PC Master" θα συνεχίσει να σας χαρίζει τακτικά ένα full game, σε DVD θήκη!

Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.

*Αν σας λείπουν τα τρία πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150, 152, 154 και 156, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!*





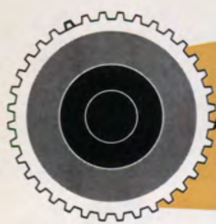












# Next generation

## NOKIA 3650

### ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΑΝΤΟΥ



www.nokia.com






Θα έχετε συνηθίσει τη μόδα των MMS καθώς και τις "γιούχου" διαφημίσεις των κινητών της Nokia, τα οποία έχουν ομολογουμένως αξιόλογες multimedia δυνατότητες. Ιδού, λοιπόν, το κατά τη Nokia multimedia κινητό του άμεσου μέλλοντος! Η ενσωματωμένη κάμερα επιτρέπει τη λήψη εικόνων αλλά και βίντεο (!!!) που αποθηκεύονται στην επίσης ενσωματωμένη μνήμη των 4MB ή σε κάποια multimedia κάρτα. Εξίσου υψηλής ποιότητας είναι η οθόνη, η οποία μπορεί να απεικονίσει μέχρι 4.096 χρώματα! Αναμένεται στις αρχές του νέου έτους.




## BLAZE TV TUNER

### ΓΙΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΟΠΛΗΚΤΟΥΣ



www.blaze-gear.com

Τη χρυσή εποχή των πρώτων games consoles, αν και το GameBoy είχε κερδίσει τη μερίδα του λέοντος στην αγορά, το GameGear της Sega ήταν η lux φορητή κονσόλα της εποχής. Και αυτό γιατί η μικρή έγχρωμη οθόνη μπορούσε να μετατραπεί σε τηλεόραση με την αγορά ενός περιφερειακού! Η Blaze Gear κάνει το ίδιο για το GameBoy Advance με το TV Tuner της! Διαθέτει δική του κεραία, είσοδο για ακουστικά, πιάνει μέχρι 99 κανάλια... Τι άλλο μπορεί να ζητάτε;

## CANON CP-100

### Ο ΟΜΟΡΦΟΤΕΡΟΣ ΟΛΩΝ



www.canon.com



Έχετε συνηθίσει στους εκτυπωτές "κουτιά", όπως όλος ο κόσμος. Αλλωστε, πρόκειται για μηχάνημα γραφείου, οπότε η αισθητική μπαίνει σε δεύτερη μοίρα. Τουλάχιστον κατά την Canon όμως έχετε απόλυτο άδικο, μια και ο νέος CP100 είναι ένα πραγματικό στολίδι, ακόμα και για το σαλόνι σας! Ο απόλυτος εκτυπωτής για το χομπίστα έρχεται με μοντέρνο σχεδιασμό αλλά και με όλες τις λειτουργίες που θα ζητούσε κανείς από μια τέτοια συσκευή.



# CANON MVX1i
ΣΕ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ...


www.canon.com




Αν ψάχνατε για την απόλυτη high-tech τσοσοδούλα βιντεοκάμερα, τότε τη βρήκατε! Η MVX1i της Canon είναι απόλυτα συμβατή με το πρότυπο MPEG4. Μπορεί δηλαδή να εγγράψει σε αυτό το format και μετά να περάσει τα εγγεγραμμένα σε οποιοδήποτε PC με τη χρήση ενός καλωδίου firewire, σώζοντάς σας από τη χρονοβόρα διαδικασία μετατροπής! Εχει το μέγεθος ενός PDA, ενώ είναι πανάλαφρη!



# DESIGN E GT2
ΟΧΙ, ΔΕΝ ΔΑΓΚΩΝΕΙ


www.designe.co.uk

Μη φοβάστε! Δεν είναι το νέο ρομποτικό φίδι-φύλακας και φυσικά δεν δαγκώνει! Είναι ίσως το πιο φουτουριστικό ηχείο που έχετε δει ποτέ! Ακριβώς αυτό το στρογγυλό αντικείμενο, που μοιάζει με το μάτι που θέλετε να βγάλετε από το γείτονά σας, είναι ένας δορυφόρος που θα σας μεταφέρει όλη την ηχητική εμπειρία που ζητάτε, ομορφαίνοντας ταυτόχρονα το χώρο σας. Κάθε... μάτι συνοδεύεται από μία εξίσου επεισοδιακή βάση!

# DJ THE PIONEER WAY
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ


www.pioneer.com

Για φανατικούς DJs και για γερά πορτοφόλια, το σετ μηχανημάτων που εικονίζεται στη φωτογραφία! Μίκτες, κονσόλες και δύο επαγγελματικά CD players παρατεταγμένα για να στοιχειώσουν τα όνειρα κάθε fan των πάρτι! Οσοι τα είδαν από κοντά στη φετινή "Εικόνα και Ηχος", σίγουρα θα τους εντυπωσίασαν. Για τους υπόλοιπους φροντίζει το "PC Master"!



Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr




# PC Master Gold

## Μία ειδική έκδοση για τους αναγνώστες μας!

**Το "PC Master" σας έχει συνηθίσει σε εκπλήξεις. Εφέτος σας περιμένει μία ειδική "one-shot" συλλεκτική έκδοση 100 σελίδων με δώρο ένα full game σε 2 DVDs!**

Οι αγαπημένοι σας συντάκτες ταράζουν για ακόμα μία φορά τα νερά του PC gaming! Για πρώτη φορά παγκοσμίως ένα περιοδικό κυκλοφορεί με δώρο full game σε 2 DVDs! Στην 100σέλιδη ειδική έκδοσή μας θα βρείτε αφιερώματα στα παιχνίδια που οι συντάκτες επέλεξαν ως κορυφαία της χρονιάς που πέρασε, καθώς και previews από τα σημαντικότερα παιχνίδια που αναμένονται για την επόμενη χρονιά! Οσον αφορά στο full game, δεν είναι άλλο από το εκπληκτικό adventure game Schizm, το οποίο απέσπασε την κολακευτική βαθμολογία 98% στο τεύχος του Νοεμβρίου 2001! Ολόκληρο, καινούριο παιχνίδι λοιπόν για εσάς, μαζί με μία συλλεκτική έκδοση του "PC Master" που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα!

# ARX FATALIS

## Κλείστε τα φώτα και ανάψτε τους φακούς...

**Ενας σκοτεινός κόσμος τυλίγει το νέο παιχνίδι της Jowood. Κλασικό Action-RPG πρώτου προσώπου, στα χνάρια των Morrowind και Deus Ex.**



Ο κόσμος του ARX έχει οδηγηθεί στα πρόθυρα της καταστροφής λόγω του αιματηρού πολέμου που τον μαστίζει αρκετές δεκαετίες. Ο Ηλιος έχει εξαφανιστεί από τον ουρανό βυθίζοντας όλο τον κόσμο στο αιώνιο σκοτάδι, οδηγώντας όλες τις φυλές να μεταναστεύσουν στα υπόγεια ορυχεία. Οσο ο καιρός περνάει, η τροφή έχει αρχίσει να γίνεται δυσεύρετη, με αποτέλεσμα η επιβίωση να γίνεται όλο και δυσκολότερη και ο πόλεμος όλο και πιο άγριος. Στο επικό σενάριο που ξεδιπλώνεται στις οθόνες σας θα πρέπει να εξερευνήσετε αρχαίους ναούς, εγκαταλελειμμένες πόλεις, εξωγήινα κατασκευάσματα, και όλα αυτά έχοντας το νου σας για τους αναρίθμητους αιμοδιψείς εχθρούς που θα κάνουν τα πάντα για να σας σταματήσουν. Το παιχνίδι διαθέτει δεκάδες αποστολές και υπό-αποστολές, που συνθέτουν έναν απέραντο κόσμο. Βεβαίως, εσείς δεν θα ξεκινήσετε την περιπέτεια με γυμνά χέρια, καθώς εκτός των 50 διαφορετικών spells που θα έχετε στη διάθεσή σας, 20 καταστροφικά όπλα περιμένουν να τα χρησιμοποιήσετε σκορπώντας φωτιά και θειάφι στο πέρασμά σας. Το σενάριο που παιχνιδιού δεν είναι προκαθορισμένο και αλλάζει αναλόγως των πράξεων και των αποφάσεων που θα παίρνετε κατά την εξέλιξή του. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έδωσαν μεγάλη σημασία στους χαρακτήρες, τόσο αυτούς που θα αντιμετωπίσετε όσο και αυτούς που θα βρεθούν να πολεμούν στο πλευρό σας. Το παιχνίδι συνοδεύει bonus CD με βίντεο και άλλα αρχεία. http://www.arxfatalis-online.com/index_eng.php



# GRAND PRIX 2002

## Ε...ε...έρχεται!

**Λίγες μόλις ημέρες έμειναν για το gaming event της χρονιάς! Το παραδοσιακό PC Master Grand Prix σας περιμένει και πάλι να διασκεδάσετε και να κερδίσετε πλούσια δώρα!**

Το τριήμερο 6, 7 και 8 Δεκεμβρίου θα διεξαχθεί, όπως κάθε χρόνο, στο ξενοδοχείο "Αμαλία" (Αμαλίας 10, Αθήνα) το φετινό Grand Prix του "PC Master". Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας περιλαμβάνεται το κουπόνι συμμετοχής με το οποίο θα μπορέσετε όχι απλώς να παρευρεθείτε στο κορυφαίο ελληνικό gaming event, αλ-









λά και να πάρετε μέρος στα FIFA 2003, Dungeon Siege, Age of Mythology και Quake 3, αναμετρώντας τις ικανότητές σας με πολλούς αξιόμαχους αντιπάλους! Το έπαθλο είναι € 1.500 για κάθε πρώτο νικητή, ενώ σπουδαία δώρα περιμένουν και τους υπόλοιπους! Κατά παράδοση, στη διάρκεια του τριήμερου, θα υπάρξουν πολλά happenings και εκπλήξεις που σας επιφυλάσσει τόσο το περιοδικό όσο και οι διάφοροι δωροθέτες! Και σαν να μην έφταναν αυτά, όλο και κάποια κατεργαριά θα έχουν στο μυαλό τους οι συντάκτες! Προετοιμαστείτε, λοιπόν, και θα τα πούμε σίγουρα από κοντά!




**Οπως βλέπετε, ο DLL προετοιμάστηκε ήδη για το event προβάροντας το... κύπελλο!**

# Ερχεται το OpenGL 2.0;

## Μια είδηση που μας... ξερόψησε!

**Πρόσφατα, η γνωστή εταιρεία παραγωγής προϊόντων 3D γραφικών 3Dlabs παρουσίασε τη δική της πρόταση για το πώς θα πρέπει να είναι η επόμενη γενιά του γνωστού API επιτάχυνσης γραφικών OpenGL.**

Για όσους δεν το γνωρίζουν, στον κόσμο των υπολογιστών υπήρχαν μέχρι πριν από λίγο καιρό τρία πρόσφατα APIs: το Glide, των παλαιότερων Voodoo, το DirectX/Direct3D της Microsoft και το OpenGL, που ξεκίνησε από τα Silicon Graphics Workstations. Το OpenGL χρησιμοποιείται από παιχνίδια όπως το Quake και αποτέλεσε το δυναμικότερο ατού των καρτών GeForce έναντι των προϊόντων της 3dfx. Δυστυχώς, όμως, το OpenGL, που τώρα βρίσκεται στην έκδοση 1.4, είναι αρκετά περιορισμένο και δεν ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις και δυνατότητες των μοντέρνων καρτών γραφικών. Ευρισκόμενο στα ίδια επίπεδα - αλλά και λίγο πιο "πίσω" - από τα DirectX 7, το OpenGL χρειάζεται μια ριζική αλλαγή, την οποία πρότεινε η 3Dlabs, με άλλες εταιρείες να ακολουθούν. Μπορεί να μη φαντάζει σημαντικό ή να θεωρείτε αυτή την είδηση περιττή, και θα συμφωνούσα απόλυτα μαζί σας αν δεν... έμπαινε στη μέση ο παράγοντας Doom! Το Doom3 εκμεταλλεύεται το API OpenGL και ο προγραμματιστής του, ο "θεός" Carmack, ανέφερε πως "καλό θα είναι για κάθε εταιρεία που θα δημιουργήσει μια κάρτα γραφικών επόμενης γενιάς να προτιμήσει το OpenGL 2 από οτιδήποτε άλλο." Οπως καταλαβαίνετε, αυτή η δήλωση "λέει πολλά" από μόνη της και δίνει την ευκαιρία σε εταιρείες όπως η SiS να... εκδικηθούν την nVIDIA και τη μισητή κυριαρχία της πριν αυτή να προλάβει να προσαρμοστεί στο, πιθανότατα, νέο standard απεικόνισης 3D γραφικών αυτής της δεκαετίας!



**Αρκετοί κατασκευαστές τεχνολογιών 3D και ο δημιουργός του Doom3 John Carmack συνιστούν OpenGL 2.0. Αυτοί ξέρουν!**

# Flash

## ΑΝΤΙΚΛΕΠΤΙΚΟ NOTEBOOK

**Η APC, συνεργαζόμενη με την Kryptonite, την πρωτοπόρο εταιρεία στα προϊόντα ασφαλείας, διαθέτει σήμερα στην ελληνική αγορά επτά νέα προϊόντα για την ασφάλεια των notebooks, προσφέροντας έτσι στους χρήστες μεγάλη ποικιλία επιλογής για αντικλεπτικά μέσα. Το Kryptonite notebook key της APC, με συνδυασμό που κλειδώνει, είναι το κύριο χαρακτηριστικό του πατενταρισμένου συστήματος Quick-Mount που συνοδεύει τη συσκευή, καθώς και ένα περίπου δίμετρο καλώδιο με επένδυση βινιλίου. Για χρήστες που δεν έχουν τη δυνατότητα να ασφαλίσουν το notebook σε κάποιο σταθερό αντικείμενο, η σειρά περιλαμβάνει ένα σταθερό καλωδιακό εξάρτημα που ενσωματώνεται στο γραφείο, προσφέροντας ασφάλεια και μόνιμο σημείο κλειδώματος σε αίθουσες συνεδριάσεων, βιβλιοθήκες κ.ά. Επιπλέον, η σειρά Kryptonite της APC προσφέρει έναν Κινητό Συναγερμό Κλειδώματος (Motion Sensor Alarm Lock), ο οποίος ενσωματώνεται σε έναν σταθμό διασύνδεσης που επιτρέπει τη χρήση ασύρματου συναγερμού. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε τις διευθύνσεις www.apcc.com και www.apcmedia.com.**

# Robin Hood: The Legend of Sherwood

### Οι πρασινοντυμένοι άνδρες με τα κολάν έρχονται στα PCs μας όλο σκέρτσο και χαρά!

**Οι λάτρεις των action-strategy games στο στυλ των Commandos σίγουρα θα χαρούν διαβάζοντας το νέο που ακολουθεί, το οποίο προλογίζει ένα παιχνίδι που θα τους μεταφέρει στις ρομαντικές εποχές της μεσαιωνικής Αγγλίας, στο πλευρό του μεγαλύτερου ήρωα της εποχής, Ρομπέν των Δασών.**

Από τους δημιουργούς του Desperados (Spellbound Studios) έρχεται η επική ιστορία του ήρωα του Sherwood, του Ρομπέν των Δασών, ο οποίος προσπαθεί να αντιμετωπίσει το διαβολικό Σερίφη του Nottingham, να ξανακερδίσει τη χαμένη περιουσία του, να βοηθήσει τον καταπιεσμένο λαό της πατρίδας του, αλλά και να αποτρέψει τα διαβολικά σχέδια του πρίγκιπα Ιωάννη να στεφθεί βασιλιάς εξοντώνοντας τον Ριχάρδο. Εσείς καλείστε να τα βγάλετε πέρα σε έναν μεγάλο αριθμό αποστολών, κατά τις οποίες θα εξερευνήσετε μεσαιωνικά κάστρα, θα στήσετε παγίδες στα ξέφωτα του δάσους, θα κλέψετε χρήματα από τους πλούσιους, θα σαμποτάρετε και θα ματαιώσετε τα σχέδια των αντιπάλων σας. Το παιχνίδι βρίθει από λεπτομέρειες, καθώς έχουν απεικονιστεί πλήρως τα ιστορικά κάστρα του Νότινγχαμ, της Υόρκης και του Ντέρμπυ, ενώ το ίδιο το "στοιχειωμένο" δάσος είναι φαινομενικά απέραντο! Στη διάθεσή σας θα έχετε 9 χαρακτήρες με μοναδικές ικανότητες. Ανάμεσά τους βρίσκεται, φυσικά, ο ίδιος ο Robin Hood, ενώ άλλοι, γνωστοί από τους θρυλικούς "merry men", είναι οι Little John, Will Scarlet, Stutely the Owl, Friar Tuck και η υπέροχη Lady Marian. Στο παιχνίδι θα πρέπει να τα βγάλετε πέρα σε 40 αποστολές, 21 εκ των οποίων αφορούν στην ιστορία, και σε πάνω από 20 υπο-αποστολές, όπου στήνετε ενέδρες στις χρηματαποστολές του πρίγκιπα Ιωάννη, κάνετε πολιορκίες και βοηθάτε στην άμυνα των συμμαχικών κάστρων. Στο Δάσος του Sherwood θα οργανώσετε την ομάδα σας εκπαιδεύοντας τους άντρες που σας ακολουθούν και θα κατασκευάσετε τον οπλισμό των στρατιωτών σας!







Τώρα διατίθεται και για PC











**Αυτό είναι το λάστιχο**
**που γλιστρά πάνω στον πάγο,**
**που καλύπτει το χιόνι,**
**που καλύπτει τη λάσπη,**
**που καλύπτει τον δρόμο,**
**έξω από τον οποίο έχεις ήδη**
**αρχίσει να φεύγεις...**

Λάβε μέρος στη... βρώμικη, συναρπαστική δράση του Rallycross και του Ice Racing. Άγγιξε τα σύννεφα στους αγώνες Hill Climb ή αντιμετώπισε με μαεστρία τις προκλήσεις των κλασικών διαδρομών Rally. Διέσχισε απ' άκρη σ' άκρη 48 διαφορετικές αγωνιστικές πίστες, σε τέσσερα διαφορετικά είδη Rally. Διάλεξε ανάμεσα σε 29 οχήματα για να οδηγήσεις ή να... καταστρέψεις, συμπεριλαμβανομένων και των παράνομων αυτοκινήτων της κατηγορίας "B", όπως το Audi Quattro S1 και το MG Metro 6R4. Και ετοιμάσου να ταπεινώσεις τρεις ακόμη φίλους, μέσα από την επιλογή δικτυακής συμμετοχής πολλών παικτών.

RALLISPORT CHALLENGE
Όπου το λάστιχο ξεκολλάει από το δρόμο

Microsoft game studios
www.rallisportchallenge.com



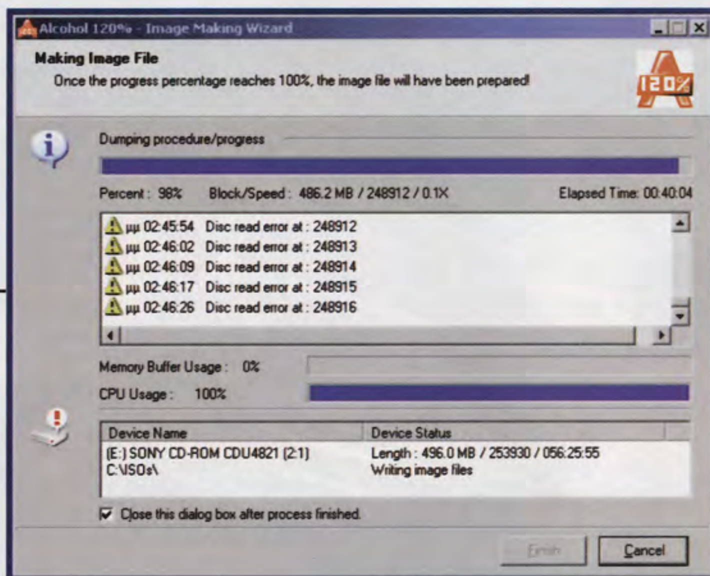



The way it's meant to be played
NVIDIA

# Alcohol για τα CDs σας

## Εσάς, πόσο αλκοόλ μπορεί να αντέξει ο οργανισμός σας;

**Πόσο αλκοόλ επιτρέπεται να περιέχει ένα "δυνατό" μείγμα; Μια "μπόμπα"; Μετά το υψηλής περιεκτικότητας ρακί, που... στέλνει για βρούβες κάθε βότκα, έρχεται μια νέα μπόμπα που ακούει απλώς στο όνομα Alcohol 120%.**




**Πτήση για Μελβούρνη 8:45. Το CD του laptop προσπαθεί να διαβάσει το τελευταίο image file πριν από την αναχώρηση. Εεεελα... Λίγο ακόμα και το διάβασες! Ελα, μπορείς!**

Δεν είναι, όμως, για εσάς, αλλά για τα CDs σας. Το Alcohol 120% είναι ένα νέο πρόγραμμα διαχείρισης CD image files και ανάγνωσης και εγγραφής CDs, η οποία καταφέρνει να... ντροπιάζει τον ανταγωνισμό. Με αυτό μπορεί κανείς να αντιγράψει σχεδόν κάθε (μα κάθε) CD που κυκλοφορεί, είτε έχει είτε δεν έχει προστασία, δημιουργώντας ένα image file στο δίσκο του. Μετά μπορεί να γράψει αυτό το image file σε CD ή να το "κάνει mount", δηλαδή να το "τοποθετήσει" σε μία από τις 31 εικονικές συσκευές ανάγνωσης CD-ROMs που ενσωματώνει η εφαρμογή και να το τρέξει ενώ βρίσκεται στο δίσκο του. Σε αυτή την περίπτωση, για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και CDs παιχνιδιών που υλοποιούν κάποιες προστασίες, το Alcohol 120% παρέχει ανεπτυγμένη εξομοίωσή τους, και έτσι οι περισσότεροι τίτλοι τρέχουν απρόσκοπτα. Τώρα, βέβαια, ίσως αναρωτιέστε πώς μπορεί ένα τέτοιο πρόγραμμα να είναι νόμιμο! Είναι απλό: Ο βασικός στόχος του Alcohol δεν είναι οι κόπιες, αλλά η διαχείριση αυτών ακριβώς των image files. Με αυτό, αν έχετε ένα laptop και ταξιδεύετε συχνά, μπορείτε να διατηρείτε στο δίσκο του υπολογιστή σας image files από τα αγαπημένα σας CDs, ώστε να μην ψάχνετε... στη μέση μιας καφετέριας να βρείτε το δισκάκι του "PC Master" με το νέο Counter-Strike. Καλό, έτσι;

# Πού είναι η Lara μου;

## Οπου την άφησες, μεγάλε!

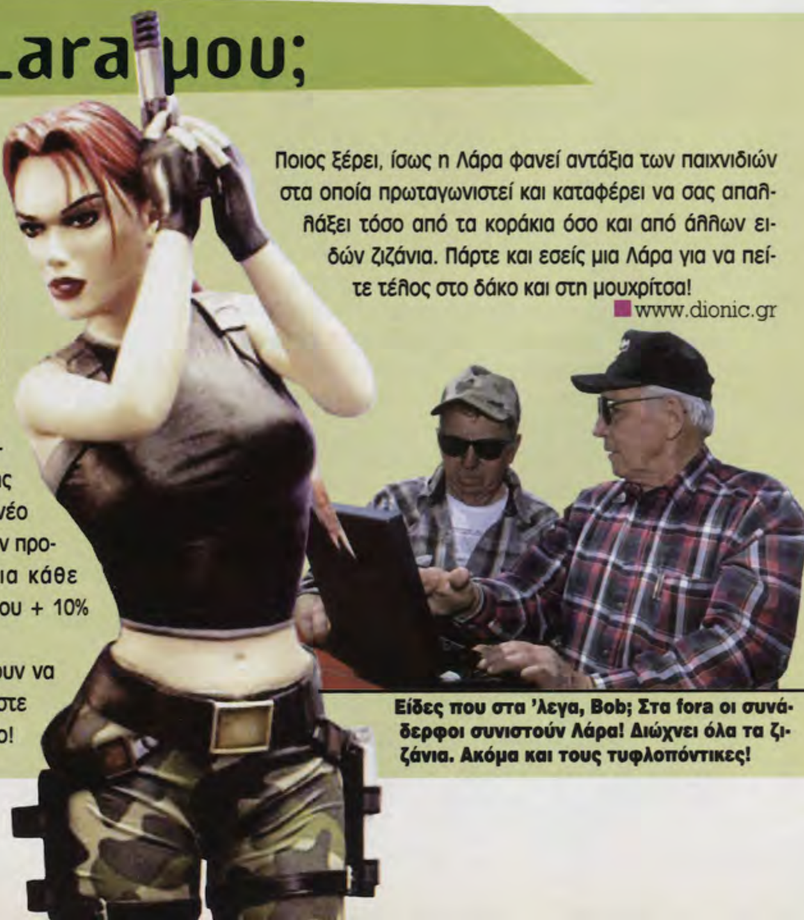
**Σκεφτήκατε τι δώρο θα κάνατε σε έναν φανατικό οπαδό της Λάρα Κροφτ; Οχι το νέο Tomb Raider, αλλά μια κούκλα σε πραγματικό μέγεθος!**

Η ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε. (επίσημη αντιπροσωπία της EIDOS για τίτλους PlayStation 2 στην Ελλάδα) σας δίνει τη δυνατότητα να αποκτήσετε ένα άγαλμα/ομοίωμα της εντυπωσιακής LARA CROFT με τη στολή που θα φοράει στο νέο TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS, που κυκλοφορεί τον προσεχή Φεβρουάριο, σε φυσικές διαστάσεις! Η τιμή για κάθε άγαλμα/ομοίωμα είναι 400 ευρώ συν τα μεταφορικά (περίπου + 10% της τιμής).

Η ΝΤΙΟΝΙΚ διαθέτει το ομοίωμα της Λάρα για όσους θέλουν να διακοσμήσουν το χώρο τους με τη διάσημη ηρωίδα. Αν είστε αγρότες, μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε και ως σκιάχτρο!

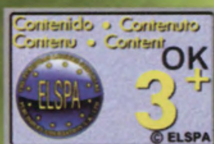
Ποιος ξέρει, ίσως η Λάρα φανεί αντάξια των παιχνιδιών στα οποία πρωταγωνιστεί και καταφέρει να σας απαλλάξει τόσο από τα κοράκια όσο και από άλλων ειδών ζιζάνια. Πάρτε και εσείς μια Λάρα για να πείτε τέλος στο δάκο και στη μουχρίτσα!

www.dionic.gr



**Είδες που στα 'λεγα, Bob; Στα fora οι συνάδερφοι συνιστούν Λάρα! Διώχνει όλα τα ζιζάνια. Ακόμα και τους τυφλοπόντικες!**


www.mitre.com
STEALTH


Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
3+
ELSPA
© ELSPA


www.sigames.com
sportsinteractive




Despec
MULTIMEDIA
systems

# SoundBlaster Audigy 2




## Ο ήχος είχε τη δική του ιστορία...

**Ταυτόσημη με τις εξελίξεις στο χώρο του ήχου μπορεί να θεωρείται τα τελευταία 10 χρόνια η Creative. Οι κάρτες της κρίνονται κορυφαίες και η εταιρεία χαίρει άκρας ασφάλειας από τον ανταγωνισμό. Αυτό όμως δεν την αποτρέπει από το να βελτιώνει συνεχώς τα μοντέλα της!**

Η Audigy 2 μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί "βασίλισσα" στον τομέα των multimedia χάρη στη σαφή ικανότητα και ποιότητά της στον ήχο και στην πληθώρα των έξτρα χαρακτηριστικών της. Η νέα κάρτα της Creative υποστηρίζει DVD Audio και τα ανάλογα περιβάλλοντα ήχων, χαρακτηριστικό που δεν έχει μπει ακόμη για τα καλά στη ζωή μας, σίγουρα όμως είναι ένα στοιχείο που θα κερδίσει σταδιακά την αγορά. Εντυπωσιακές είναι οι δυνατότητές της στην αναπαραγωγή σήματος Dolby Digital EX και ήχου περιβάλλοντος 6.1. Το συνοδευτικό software είναι όπως συνήθως πλήρες, ενώ για τα παιχνίδια σας υπάρχουν δεκάδες έτοιμα προφίλ για να χρησιμοποιήσετε, επιτυγχάνοντας το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Προτού όμως αποφασίσετε να συγκρατηθείτε στις γιορτινές αγορές σας περιμένοντας τη νέα Audigy, πρέπει να αναλογιστείτε το κόστος της. Στην Αμερική η τιμή της αγγίζει τα $200 και στη χώρα μας αναμένεται να πιάσει ακόμη και τα € 250,00! Φυσικά, πρόκειται για την κορυφαία κάρτα για παιχνίδια και ακόμη περισσότερο αν πρόκειται να τη χρησιμοποιήσετε για οποιαδήποτε multimedia λειτουργία σε ένα home PC, εντούτοις η τιμή της σίγουρα δεν είναι η πλέον αρεστή για μια τέτοια αγορά. Πάντως, μόλις φτάσει στη χώρα μας, αυτό που πιθανώς οι περισσότεροι θα κάνουν θα είναι να αγοράσουν την πρώτη Audigy, η τιμή της οποίας αναμένεται να πέσει στα επίπεδα των € 30,00 - € 50,00. Για όσους όμως είναι λάτρεις της τελειότητας, η Audigy 2 είναι η καλύτερη επιλογή.

# GeForce4 Ti 4800

## Νέα κάρτα ή διαφημιστικό τρικ;

**Μια εμπορική κίνηση της nVIDIA προκάλεσε σύγχυση στην αγορά των καρτών γραφικών. Η γνωστή εταιρεία, αφού κυκλοφόρησε κάρτες GeForce 4 MX 440 και GeForce 4 Ti4200 με AGP 8x, ανακοίνωσε τη "νέα" Ti4800!**




Διαφημιστικό κόλπο παρά βελτίωση επιδόσεων μπορεί να χαρακτηριστεί η κίνηση της nVIDIA να κυκλοφορήσει τις δύο πιο επιτυχημένες κάρτες της (GeForce 4 MX 440 και GeForce 4 Ti4200) με ανανεωμένο πυρήνα αρχιτεκτονικής AGP 8x. Η κίνηση αυτή έγινε περισσότερο για λόγους γοήτρου (βλέπετε, οι κάρτες της ATI υποστηρίζουν επίσημα AGP 8x, ενώ της nVIDIA είχαν "ξεμείνει" στο 4x), καθώς εκτός του ότι το AGP 8x ελάχιστα χρησιμοποιείται από τα παιχνίδια του παρόντος, οι κάρτες της nVIDIA δεν διαθέτουν την "ιπποδύναμη" για να εκμεταλλευτούν το bandwidth που θεωρητικά θα τους προσέφερε αυτό. Επιπροσθέτως, οι προβλέψεις μας μάλλον βγαίνουν αληθινές, αφού τα σχέδια της nVIDIA για την κυκλοφορία του νέου πυρήνα NV30 πριν από τις γιορτές φαίνεται να ματαιώνονται. Η nVIDIA τώρα μιλά για τις αρχές του 2003, όμως το γεγονός ήδη έχει προκαλέσει ποικίλα σχόλια, τόσο στους ειδικούς όσο και στους συνεργάτες της. Και σαν να μην έφταναν αυτά, προσπαθώντας ίσως να τραβήξει την προσοχή από το σούσουρο για τον NV30, αλλά και για να προτείνει κάτι "νέο" και να μη χάσει την εορταστική αγορά, ανακοίνωσε τις GeForce4 Ti4800 και Ti4800 SE! Μην περιμένετε, βέβαια, κάτι καινούριο ή γρηγορότερο. Ούτε μισό MHz δεν ανέβηκαν οι ταχύτητες στις δύο κάρτες και δεν είναι τίποτε άλλο παρά οι Ti4600 και Ti4400, αντίστοιχα, με AGP 8x...

# Mustek Web cam

## Απίστευτα... μικρή!

**Αν ψάχνετε για μια κομψή, φθηνή, αλλά και μικροσκοπική Web cam, ίσως η 300 Mini της Mustek να είναι για εσάς.**

Με απίστευτα μικρές διαστάσεις (70x46x26 mm) και μοντέρνο design, η νέα "μικρή" Web camera της Mustek διεκδικεί μία θέση στο PC σας! Η Web cam 300 Mini, με οπτική ανάλυση 640x480 pixels, λειτουργεί ταυτόχρονα ως Web και digital camera. Διαθέτει fast plug'n'play USB έξοδο, που σας επιτρέπει να τη συνδέετε απλά και γρήγορα στη θύρα του υπολογιστή, drivers twain και video, καθώς και ειδική βάση στήριξης για φορητό υπολογιστή. Συμπεριλαμβάνει, επίσης, στη συσκευασία της πλούσιο λογισμικό, για να απολαμβάνετε κάθε στιγμή σας στο Διαδίκτυο. Η τιμή της κυμαίνεται στα € 35,00 (ενδεικτική) και η διάθεση γίνεται από τη CPI A.E.




http://www.cpi.gr/

# Απεργία... gaming!

## Γιατί και οι gamers έχουν ψυχή.

**Δώστε και εσείς το δικό σας αγώνα για την παύση των συνεχόμενων αυξήσεων των video games!**

Διαμαρτυρόμενοι για την υψηλή, αλλά και συνεχώς αυξανόμενη τιμή των PC και video games, ομάδα καταναλωτών έστησε το προκείμενο site για να οργανώσει internetική πάλη και μποϊκοτάζ της αγοράς για τον Δεκέμβριο του 2002. Επιλέγοντας την "καυτή" περίοδο των εορτών (αν αναλογιστεί κανείς πως το 80% των εσόδων από πωλήσεις games επιτυγχάνονται αυτή την περίοδο), οι διοργανωτές του κινήματος σας καλούν να δώσετε ένα χαστούκι στις λαίμαργες εταιρείες με το σύνθημα "Don't buy a videogame week"! Καλείστε, λοιπόν, να συμμετάσχετε ενεργά, απέχοντας από το ευγενές σπορ της αγοράς games για την εβδομάδα από 1 έως 8 Δεκεμβρίου, εκφράζοντας έτσι τη δυσαρέσκειά σας για τις τιμές πώλησης των προϊόντων. Αυτά όσον αφορά στη δυναμική, γιατί η ηλεκτρονική διαμαρτυρία τους βρίσκεται στο site που αναγράφεται στη συνέχεια, όπου μπορείτε να σπεύσετε για να την υπογράψετε.

http://www.fairplay-campaign.co.uk/

# Νέα "ATIα" στον ορίζοντα...

## Στον πόλεμο και στα γραφικά όλα επιτρέπονται...

**Μεγαλώνει την γκάμα καρτών γραφικών της η ATI. Μετά την κυκλοφορία των 9700 Pro, AIW 9700 Pro και των μικρών 9000 και 9000 Pro, τρεις νέες κάρτες έρχονται να γεμίσουν το κενό της μέσης αγοράς.**

Το χορό ανοίγει η Radeon 9700 (χωρίς την ένδειξη "Pro"), καθώς και τα δύο μέλη της σειράς 9500 (απλή και Pro). Όλες οι νέες κάρτες βασίζονται στο νέας γενιάς, συμβατό με DirectX 9 πυρήνα, R300. Η απλή 9700 διαφέρει από την ομώνυμη Pro μόνο ως προς τη χαμηλότερη ταχύτητα του ρολογιού της. Στην περίπτωση των 9500 τα πράγματα διαφέρουν αρκετά. Αντί για το 256-bit memory interface, οι 9500 έχουν 128-bit. Η 9500 Pro έχει, όπως και οι 9700, πλήρες το σετ των 8 pixel pipelines και 128MB DDR μνήμης, ενώ η απλή 9500 έχει τις μισές pixel pipelines (4) και η μνήμη ανέρχεται στα 64MB.

Οι πρώτες μετρήσεις που εμφανίστηκαν στο Internet ανέδειξαν τη Radeon 9700 γρηγορότερη σε κάθε περίπτωση από τη "ναυαρχίδα" της nVIDIA, GeForce 4 Ti 4600. Η διαφορά αυτή μεγαλώνει όταν στην υπόθεση των επιδόσεων μπαίνουν οι παράγοντες anisotropic filtering, όπου η Radeon 9500 Pro χτυπά στα ίσια την GeForce 4 Ti 4400. Επίσημες μετρήσεις με τη Radeon 9500 δεν υπάρχουν ακόμα, όμως θεωρητικά αυτή θα κυμαίνεται στο πλαίσιο των επιδόσεων της GeForce 4 Ti 4200, κάτι που αφήνει αμφιβολίες λόγω του περιορισμένου fill rate της 9500. Αυτή τη στιγμή οι τιμές στην αμερικανική αγορά για τις κάρτες της ATI κυμαίνονται στα $300 για την 9700 και στα $199 για την 9500 Pro. Βεβαίως, η ισοτιμία ευρώ-δολαρίου δεν θα σας βοηθήσει στον υπολογισμό των τιμών τους, καθώς για τη Radeon 9700 Pro η τιμή στην Αμερική κυμαίνεται μεταξύ $315-$350, ενώ στη χώρα μας αγγίζει τα € 490,00!




**ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ**

| Μοντέλο | Pixel Pipelines | Vertex Shaders | Memory Bus | Ποσότητα Μνήμης | Χρονισμός Πυρήνα | Χρονισμός Μνήμης |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9700 Pro | 8 | 4 | 256bit | 128MB DDR | 325MHz | 310MHz |
| 9700 | 8 | 4 | 256bit | 128MB DDR | 275MHz | 270MHz |
| 9500 Pro | 8 | 4 | 128bit | 128MB DDR | 275MHz | 270MHz |
| 9500 | 4 | 4 | 128bit | 64MB DDR | 275MHz | 270MHz |

# HP Photosmart 230

## Ο ιδανικός σύντροφος της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής σας

**Η Hewlett-Packard παρουσίασε το νέο εκτυπωτή φωτογραφιών HP Photosmart 230, ο οποίος αποτελεί θαυμάσιο συμπληρωματικό εργαλείο κάθε ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής.**

Ο HP Photosmart 230 προσφέρει στους φίλους των ψηφιακών μηχανών δυνατότητα προεπισκόπησης, επεξεργασίας, εκτύπωσης και διαμοιρασμού των εκτυπώσεων μέσα σε λίγα λεπτά, χωρίς τη χρήση υπολογιστή. Δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να προβάλουν τις φωτογραφίες τους, πριν να τις εκτυπώσουν, στην οθόνη 4,5 cm LCD που διαθέτει. Κατόπιν, χάρη στον έξυπνο πίνακα ελέγχου με εικονίδια που έχει ενσωματωμένο, μπορούν να επιλέξουν το μέγεθος, το χρώμα και τη φωτεινότητα της φωτογραφίας, όλα με το πάτημα ενός κουμπιού. Οι φωτογραφίες μπορούν να εκτυπωθούν απευθείας από οποιαδήποτε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, χωρίς τη χρήση υπολογιστή PC ή Mac. Παράλληλα, ο HP Photosmart 230 διαθέτει ενσωματωμένες συσκευές ανάγνωσης καρτών Compact Flash type II, SmartMedia, Sony Memory Stick, Secure Digital και MultiMedia. Η εκτύπωση είναι, επίσης, εφικτή μέσω θύρας USB για εύκολη σύνδεση με τους περισσότερους υπολογιστές PC και Mac. Ο μοντέρνος και συμπαγής σχεδιασμός, με 22 cm πλάτος και 1,31 kg βάρος, αλλά και ο αναδιπλούμενος δίσκος χαρτιού που διαθέτει, τον κατατάσσουν ψηλά στην κατηγορία των φορητών συσκευών. Ο εκτυπωτής είναι εξοπλισμένος με το λογισμικό HP Imaging and Printing, το οποίο περιλαμβάνει το λογισμικό HP Memories Disc Creator. Διατίθεται ήδη στην αγορά και η τιμή του αγγίζει τα € 249,00 + ΦΠΑ.

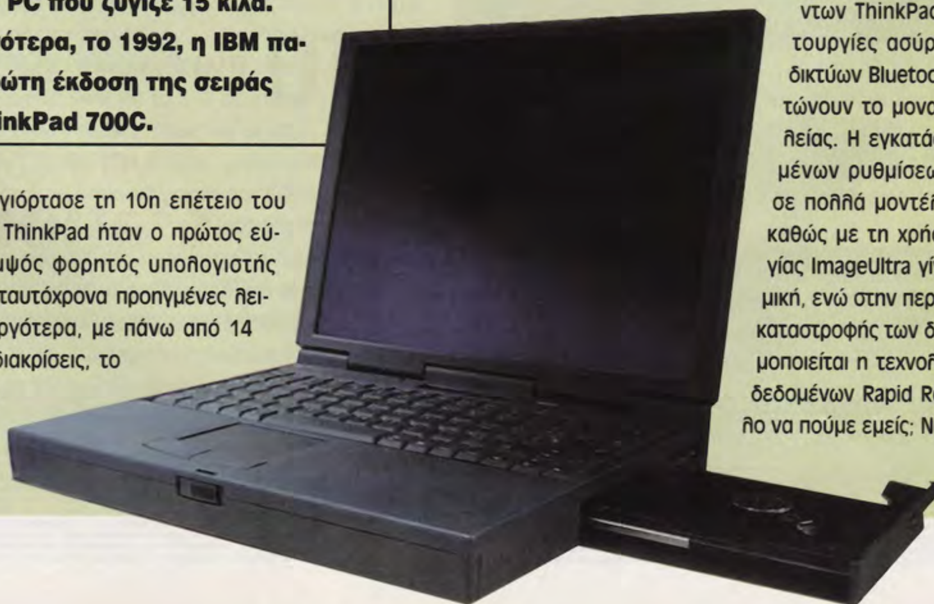


# Δέκα χρόνια IBM ThinkPad

## Να ζήσεις, μικρούλη, και χρόνια πολλά...

**Το 1984 η IBM έκανε τα πρώτα βήματά της στον κόσμο των φορητών υπολογιστών με ένα "μεταφερόμενο" PC που ζύγιζε 15 κιλά. Οκτώ χρόνια αργότερα, το 1992, η IBM παρουσίασε την πρώτη έκδοση της σειράς ThinkPad, το ThinkPad 700C.**

Πρόσφατα η IBM γιόρτασε τη 10η επέτειο του ThinkPad. Ο IBM ThinkPad ήταν ο πρώτος εύχρηστος και κομψός φορητός υπολογιστής στην αγορά που διέθετε ταυτόχρονα προηγμένες λειτουργίες. Δέκα χρόνια αργότερα, με πάνω από 14 εκατ. πωλήσεις και 950 διακρίσεις, το IBM ThinkPad κατέχει ηγετική θέση όσον αφορά στην τεχνολογία, στην ευελιξία και στην ποιότητα σχεδιασμού. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, οι απαιτήσεις των χρηστών έχουν επεκταθεί σε βαθμό που κανείς δεν θα μπορούσε να είχε προβλέψει δέκα χρόνια πριν. Σήμερα, όλες οι οικογένειες προϊόντων ThinkPad διαθέτουν λειτουργίες ασύρματων δικτύων, δικτύων Bluetooth, ενώ ενσωματώνουν το μοναδικό τσιπ ασφαλείας. Η εγκατάσταση τυποποιημένων ρυθμίσεων της εταιρείας σε πολλά μοντέλα απλοποιείται, καθώς με τη χρήση της τεχνολογίας ImageUltra γίνεται πιο οικονομική, ενώ στην περίπτωση βλάβης ή καταστροφής των δεδομένων χρησιμοποιείται η τεχνολογία προστασίας δεδομένων Rapid Restore PC. Τι άλλο να πούμε εμείς; Να τα χιλιάσετε!



PC CD-ROM

EXPANSION PACK

MULTIPLAYER +

8 NEW CIVILISATIONS

SID MEIER'S

# CIVILIZATION III

## PLAY THE WORLD




Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73, Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802





# PC Spy

του Derek de la Fuente



**Η εμπνευσμένη φράση του συντάκτη του περιοδικού Game Informer χαρακτηρίζει τέλεια το παιχνίδι! Πόσοι από εσάς δεν θυμάστε το Nocturne; Η ομάδα που μας χάρισε το κατάμαυρο αυτό ψηφιακό θρίλερ, αλλά και το επίσης τρομακτικό Blair Witch Vol 1 επιστρέφει με ένα νέο, ανατριχιαστικό game!**



# BLOODRAYNE

| | |
|---|---|
| Εταιρεία | Majesco/Vivendi |
| Ημερομηνία κυκλοφορίας | Ανοιξη 2003 |



Το BloodRayne είναι ένα παιχνίδι δράσης, τοποθετημένο χρονολογικά λίγο πριν από το ξέσπασμα του καταστροφικού Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Αν σας θυμίζει λίγο το Return to Castle Wolfenstein, δεν κάνετε λάθος. Θα αντιμετωπίσετε στρατιώτες και φρικιαστικά τέρατα, αλλά με μια μεγάλη διαφορά: Στο Wolfenstein είστε στρατιώτες, ενώ στο BloodRayne είστε... βρικόλακες! Μάλιστα αγαπητοί, οι απανταχού fans της Kerrigan θα βρουν στην... ψυχρή αγκαλιά της κοκκινομάλλας Rayne μια νέα αγαπημένη ηρωίδα! Η κουκλάρα πρωταγωνίστρια μοιάζει σαν να έχει βγει από μαζοχιστικό ή έστω γκόθικ σόου, ντυμένη στα δερμάτινα, και θυμίζει έντονα τη Μίλα Γιόβοβιτς στην ταινία το "5ο Στοιχείο". Οπλα της; Η εμφάνισή της και δύο τεράστιες λεπίδες που εκτείνονται από τα λεπτά πλην



http://www.bloodrayne.com/

**Η κουκλάρα πρωταγωνίστρια μοιάζει σαν να έχει βγει από μαζοχιστικό ή έστω γκόθικ σόου, ντυμένη στα δερμάτινα, και θυμίζει έντονα τη Μίλα Γιόβοβιτς στην ταινία το "5ο Στοιχείο".**







## "Φανταστείτε ότι ο Kain απέκτησε κόρη με τη Lara."

όμως παντοδύναμα χέρια της. Αγαπημένη της κίνηση; Να τυλίγει τα πόδια της γύρω από τη μέση του αντιπάλου και είτε να τον πετσοκόβει σε κομμάτια είτε να του ρουφάει το αίμα, γεμίζοντας την ενέργειά της (ε, είναι βρικολακίνα, πώς να το κάνουμε!).

Ολα αυτά είναι πλαισιωμένα από εντυπωσιακά, σχεδόν στοιχειωμένα περιβάλλοντα. Σκοτάδι, σκιές, πολύ αίμα και χαρακτήρες που θα μπορούσαν να κάνουν καλά όλες τις φρικαλεότητες του Wolfenstein και του The Thing μαζί! Το animation είναι εκπληκτικό, ενώ μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στο splatter στοιχείο. Τα σώματα όχι απλώς κομματιάζονται, αλλά διακοσμούν κατάλληλα τους χώρους! Η Rayne ξεριζώνει κυριολεκτικά τα χέρια και τα κεφάλια των αντιπάλων, τα οποία πέφτουν στο έδαφος και μένουν εκεί! Ετσι, αν η ηρωίδα επιστρέψει κάποια στιγμή σε κάποιον χώρο απ' όπου έχει ήδη περάσει, τα ακρωτηριασμένα πτώματα όχι μόνο θα της θυμίσουν την έντονη δράση που πέρασε εκεί, αλλά θα τη βοηθήσουν και να προσανατολίζεται! Η μηχανή του παιχνιδιού, αν και έχει βασιστεί στην επιτυχημένη συνταγή του Nocturne, έχει φτιαχτεί από την αρχή, ώστε να πληροί τα σημερινά στάνταρ και να αποδίδει το καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα.



Πίσω στην ηρωίδα τώρα. Εκτός από τα ακροβατικά και τις πολεμικές της αρετές, η Rayne είναι εξίσου ικανή στο χειρισμό οποιουδήποτε συμβατικού όπλου βρει στο δρόμο της. Από ένα απλό πιστόλι μέχρι τα πιο δυνατά shotguns, θα βρίσκει πάντα λύσεις στο δύσκολο παζλ του τμηματικού διαμελισμού ενός ζόμπι ή άλλου είδους τέρατος. Δεδομένης της υπερφυσικής δύναμής της, μπορεί ακόμα και να ξεκολλήσει ένα βαρύ πολυβόλο από κάποιο όχημα και να το περιφέρει σαν να ήταν παιχνιδάκι! Ψώνιο!

D.d.F.

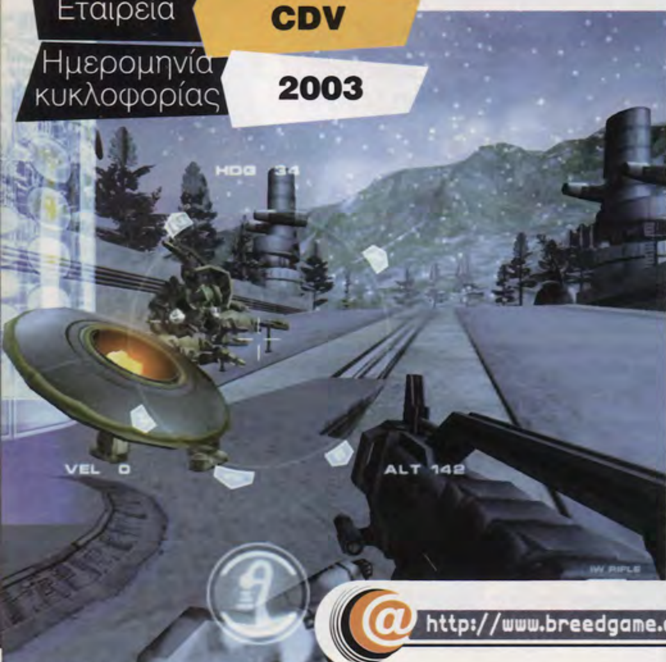
**Εξοπλισμένοι με τα τελευταία επιτεύγματα της γήινης τεχνολογίας, θα βρεθείτε να πολεμάτε πλάι στους συντρόφους σας προσπαθώντας να αντιπαρατεθείτε με τους αναρίθμητους Breed, που χρησιμοποιούν τη βιολογική δομή και υπόστασή τους ως όπλο!**

**Αν και καθυστερεί εκνευριστικά, το Breed είχε κερδίσει τον τίτλο για το καλύτερο και πολυαναμενόμενο παιχνίδι για το 2002 στην ECTS. Το μόνο που μένει είναι να φτάσει, επιτέλους, το πλήρωμα του χρόνου και να το δούμε στις οθόνες μας!**

# BREED

## Από το σύμπαν με αγάπη

| | |
|---|---|
| Εταιρεία | CDV |
| Ημερομηνία κυκλοφορίας | 2003 |




http://www.breedgame.de/

Μια ιστορία τόσο κλασική αλλά ταυτόχρονα ιδιαίτερα "πιασάρικη" θέλει τη γήινη αρμάδα να επιστρέφει στη Γη, ύστερα από μια αποτυχημένη απόπειρα διάσωσης μια αποικίας από μυστηριώδεις εξωγήινους, μόνο και μόνο για να ανακαλύψει πως οι εξωγήινοι Breed έχουν καταλάβει το γαλάζιο πλανήτη μας! Ετσι αρχίζει η λυσσαλέα μάχη μιας χούφτας πολεμιστών του στόλου Darwin για την ανακατάληψη σημαντικών περιοχών του πλανήτη και την αποτροπή της εξάλειψης του ανθρώπινου είδους! Εξοπλισμένοι με τα τελευταία επιτεύγματα της γήινης τεχνολογίας, θα βρεθείτε να πολεμάτε πλάι στους συντρόφους σας πεζοί ή πάνω σε πολεμικά οχήματα, ιπτάμενα σκάφη και μεταγωγικά, προσπαθώντας να αντιπαρατεθείτε με τους αναρίθμητους Breed, που χρησιμοποιούν την ίδια τη βιολογική δομή και υπόστασή τους ως όπλο! Το μέγεθος του παιχνιδιού μόνο επικό μπορεί να χαρακτηριστεί. Απέραντες περιοχές σάς περιμένουν να τις εξερευνήσετε, εκατοντάδες εχθροί και σύμμαχοι για να τους συναντήσετε, τακτικές επίθεσης με άλλους παίκτες ή στρατιώτες που χειρίζεται ο υπολογιστής στο πλευρό σας, μάχες στο έδαφος, στο νερό και στον αέρα. Αν ψάξετε για ένα παιχνίδι που έχει στοιχεία παρόμοια με αυτά του Breed, αυτό θα ήταν το Halo. Ομως, τουλάχιστον στη θεωρία, το Breed έχει πολύ μεγαλύτερη έκταση στις μάχες, πολύ πιο πολύπλοκο και εξελιγμένο co-op mode και είναι πολύ μεγαλύτερο!

D.d.F.

Η Monte Cristo (ποια;) είναι μια μικρή γαλλική εταιρεία, γνωστή για παιχνίδια όπως τα Casino Tycoon και Factory Tycoon, τα οποία, αν και αξιόλογα, δεν απευθύνονται στην πλειονότητα των gamers.



**Το παιχνίδι, ως στήσιμο και gameplay, θυμίζει μάλλον τη σειρά Commandos. Αν και στρατηγικής, θα συναντήσετε σε αυτό έντονα RPG στοιχεία.**

# PLATOON

## Επιστροφή στις ζούγκλες του Βιετνάμ

| | |
|---|---|
| Εταιρεία | Monte Cristo |
| Ημερομηνία κυκλοφορίας | Τέλος 2002 |



Για τους λίγους που δεν το κατάλαβαν ακόμα, το Platoon αντλεί τη θεματολογία του από την ομώνυμη ταινία του Oliver Stone, την κατά πολλούς σημαντικότερη, με θεματολογία από το σκληρό πόλεμο του Βιετνάμ. 16 χρόνια μετά την πρεμιέρα της ταινίας, η μεταφορά της στα PCs αξιώνει να μεταφέρει αυτούσια το δράμα, την αγωνία και τον τρόμο σε ένα παιχνίδι στρατηγικής. Το σενάριο του παιχνιδιού επικεντρώνεται στο πρώτο μηχανοκίνητο τάγμα αλεξιπτωτιστών από τις πρώτες ημέρες του πολέμου το 1965 μέχρι τις εκατόμβες του 1968. Ως παίκτες θα ξεκινήσετε στο ρόλο του λοχία Μάρτιν Λιόνσντειλ, επικεφαλής μιας ομάδας εξειδικευμένων πεζικάριων οπλιτών, ελεύθερων σκοπευτών, πολυβολητών, ανιχνευτών, μηχανικών και, φυσικά, κομάντο. Το Platoon, ως στήσιμο και gameplay, θυμίζει μάλλον τη σειρά Commandos. Αν και στρατηγικής, λοιπόν, στο παιχνίδι βρίσκονται έντονα τα RPG στοιχεία, καθώς βάσει αυτών έχουν δημιουργηθεί οι χαρακτήρες, τα οποία επηρεάζουν τις πράξεις καθενός από τα μέλη της εκάστοτε ομάδας που παίρνουν μέρος στην όποια αποστολή. Οσον αφορά στις ίδιες τις αποστολές, πληρούν σε στοιχεία όλα όσα θα επιζητούσε ο φανατικός tactical gamer, ενώ μεγάλη έμφαση, όπως είπαμε, δίνεται στο feeling - σε αυτό το μάταιο feeling από το οποίο ήταν διάχυτη η ταινία. Μαυρίλα!

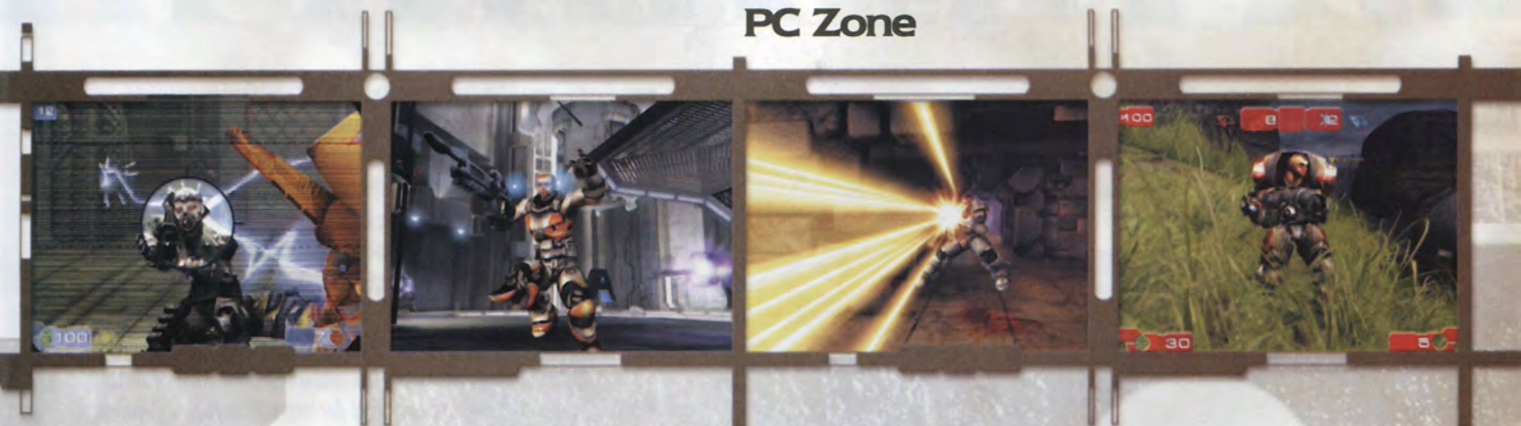
D.d.F

http://www.montecristogames.com



# Unreal Tournament 2003

"A legend is about to return"
PC Zone



www.unrealtournament2003.com










ATARI




Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802




**Το Devastation είναι ένα νέο ομαδικό first person shooter, φτιαγμένο πάνω σε μια υπερ-πειραγμένη νέα έκδοση της μηχανής του Unreal. Τα στοιχεία που παραθέτει μοιάζει να έχουν βγει από ταινίες με φουτουριστική, αποκαλυπτική θεματολογία.**

# DEVASTATION

| | |
|---|---|
| Εταιρεία | HD Interactive |
| Ημερομηνία κυκλοφορίας | 2003 |

Μετά τη μεγάλη καταστροφή, η κυριαρχία πέρασε στα χέρια πανίσχυρων εταιρειών, οι οποίες με τη σειρά τους ανέθεσαν την "ασφάλεια" του κόσμου σε τεχνολογικά άρτια εξοπλισμένες ομάδες φρουρών. Μέσα στα χαλάσματα πρώην μεγαλουπόλεων, οι μόνοι που μπορούν να τους αντισταθούν είναι ομάδες επαναστατών, αναρχικών και πρώην στρατιωτικών. Μαζί με αυτούς, μεμονωμένες συμμορίες αλλά και μυστηριώδεις μισθοφόροι πολεμούν μέχρι θανάτου για να κερδίσουν τον έλεγχο μερικών τετραγωνικών μέτρων γης! Αν και το σενάριο του παιχνιδιού δεν πρωτοτυπεί, τα πρώτα στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει, εκτός του γεγονότος πως πρόκειται για ομαδικό παιχνίδι (αλά Counter-Strike), είναι πως βασικοί συντελεστές του είναι μέλη της κοινότητας των game mods.

@ http://www.devastationgame.com/









**Με 32 διαφορετικές τοποθεσίες και περισσότερα από 30 όπλα, τα πολυάριθμα multiplayer modes σίγουρα διαθέτουν όλα τα απαραίτητα στοιχεία για να τραβήξουν τους λάτρεις του είδους.**

# Live by the gun or die by the gun

Εκτός από τη συνεργασία με άλλους gamers, κάθε παίκτης θα μπορεί να έχει στο πλευρό του μαχητές που χειρίζεται ο υπολογιστής (co-op mode), τους οποίους μπορεί να έχει υπό τις διαταγές του ή απλώς να τους αφήσει να πολεμούν κατά βούληση. Με 32 διαφορετικές τοποθεσίες και περισσότερα από 30 όπλα, τα πολυάριθμα multiplayer modes σίγουρα διαθέτουν όλα τα απαραίτητα στοιχεία για να τραβήξουν τους λάτρεις του είδους. Βεβαίως, κανένα παιχνίδι του είδους δεν ξεχωρίζει χωρίς καινοτομίες. Ετσι, το Devastation είναι το πρώτο της κατηγορίας του που κάνει χρήση της λειτουργίας του hacking! Ετσι, θα υπάρχει η δυνατότητα οι παίκτες να μπορούν να εισβάλουν δικτυακά στις εγκαταστάσεις των αντιπάλων για να απενεργοποιήσουν και να σαμποτάρουν ραντάρ, συναγερμούς και αμυντικά μέτρα πριν από τη μεγάλη εισβολή! Αυτό φυσικά δεν είναι απλό, καθώς για να αποκτηθεί πρόσβαση, θα πρέπει να κλαπούν πρώτα οι κωδικοί του εχθρού, κάτι που επιζητεί καταδρομικές εισόδους ενός ή δύο παικτών στα νώτα της βάσης, την ώρα που η κύρια δύναμη των αντιπάλων παραπλανάται από εισβολή του κύριου όγκου των συμμαχικών δυνάμεων! Το παιχνίδι αξιώνει να δώσει νέα πνοή στη γενιά παιχνιδιών που ενέπνευσε το Counter-Strike. Και γιατί να μην το καταφέρει άλλωστε; Εντυπωσιακή A.I., επίσης εντυπωσιακά γραφικά ενώ η πολυμορφία των multiplayer modes υπόσχονται πάρα πολλά! Αν δούμε και τις xDSL γραμμές στη χώρα μας προτού κυκλοφορήσει, θα είμαστε τρισευτυχισμένοι!



D.d.F.



# Adventure & RPG Update

# ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ: Ενα νέο & φιλόδοξο ελληνικό adventure!

**Στη στήλη μας αυτόν το μήνα ξεχωρίζει το σημαντικό νέο για ένα καινούριο ελληνικό adventure που πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα, το "Συνωμοσίες". Πρόκειται για έναν τίτλο που ανοίγει νέους ορίζοντες στα ελληνικά games.**

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ ΤΗΣ ANIMA INTERACTIVE



## ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ... ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ ΠΟΥ ΕΙΔΑΜΕ ΠΟΤΕ!

Το όνειρο που έγινε πραγματικότητα. Ειλικρινά δεν ξέρω τι άλλο να πω για το τηλεφώνημα που δέχτηκα από τον Βαγγέλη. Με πληροφορούσε ότι στις 11 Νοεμβρίου έπρεπε να είμαι στα γραφεία γιατί θα έρχονταν οι εκπρόσωποι μιας ελληνικής εταιρείας, από τη Δράμα παρακαλώ, για να μας παρουσιάσουν το πρώτο ελληνικό adventure με βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς. Στην αρχή νόμισα ότι μου έκανε πλάκα, η σοβαρότητα της φωνής του, όμως, δεν άφηνε περιθώρια παρανοήσεων. Τόσες και τόσες συζητήσεις και προσπάθειες για τη δημιουργία σύγχρονων ελληνικών adventures βρήκαν τελικά πρόσφορο έδαφος στα μυαλά των στελεχών της εταιρείας ANIMA Interactive με έδρα τη Δράμα. Χρειάστηκαν τέσσερα χρόνια για να ολοκληρώσουν την προσπάθειά τους, δύο χρόνια για να δημιουργήσουν μία σχεδόν πλήρη πρωτότυπη 3D engine, η οποία μάλιστα, κατά τα λεγόμενά τους, αξιοποιεί πλήρως τις δυνατότητες του DirectX 8.1, και άλλα δύο χρόνια για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. "Καρδιά" του όλου εγχειρήματος είναι ο Ανέστης Κοκκινίδης, ραδιοφωνικός και τηλεοπτικός διαφημιστικός παραγωγός στη Βόρεια Ελλάδα, ο οποίος, λόγω της δουλειάς του, διέθετε ήδη σχεδόν όλη τη βασική υποδομή που χρειαζόταν για τη φιλόδοξη αυτή προσπάθεια. Το σενάριο είναι δημιούργημα της φαντασίας της αδελφής του Μαρίνας, φιλολόγου, ενώ τη βασική σχεδίαση της πλοκής και των γρίφων του παιχνιδιού είχε ο Αγγελος Βούγκας, ο οποίος μάλιστα υποδύεται και το βασικό πρωταγωνιστή του παιχνιδιού.

Η συνάντησή μας με τους Ανέστη και Αγγελο στα γραφεία του περιοδικού, όπου μας έδειξαν το παιχνίδι, ως ένα σημείο βέβαια, ήταν πέρα από κάθε προσδοκία μου. Συνάντησα δύο ώριμους άνδρες, πολύ φιλόδοξους (με την καλή έννοια του όρου), οι οποίοι πίστευαν πάρα πολύ στο δημιούργημά τους. Και καλά κάνουν, γιατί το adventure τους "ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ" ξεπερνά κάθε προσμονή για ελληνική παραγωγή, ενώ το τελικό αποτέλεσμα, παρά τις όποιες αδυναμίες του, μπορεί να συγκριθεί μόνο με αντίστοιχες ξένες παραγωγές πολύ υψηλού επιπέδου.

Το παιχνίδι, που μοιάζει πάρα πολύ στα περισσότερα σημεία του με τις περιπέτειες του Tex Murphy, βασίζεται περίπου στο εξής σεναριακό backgound: "Η κοινωνία του 21ου αιώνα απειλείται από το κατεστραμμένο φυσικό περιβάλλον, αδυνατεί να αντιμετωπίσει τον υπερπληθυσμό, μαστίζεται από τη φτώχεια, την εγκληματικότητα, τις αυξανόμενες μορφές κατάθλιψης και παθήσεων των νεύρων. Η Γη ολόκληρη είναι πλέον μια μεγάλη ομοσπονδία πόλεων. Η Ελλάδα είναι μία από αυτές. Κάθε πόλη-κράτος έχει τον κυβερνήτη και την τοπική κυβέρνησή της και λογοδοτεί στην Ανώτατη Ομοσπονδιακή Κυβέρνηση. Ομως, οι πολιτικές φατρίες, οι εταιρείες-κολοσσοί, το οργανωμένο έγκλημα επιβάλλουν τη δική τους τάξη πραγμάτων, μια τάξη που πολλές φορές παρα-

κάμπτει το νόμο, δημιουργώντας τη δική της πραγματικότητα. Ο Νικ Δέλιος υπήρξε αριστούχος του Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης με εξειδίκευση στο ιατρικό λογισμικό. Η καριέρα του διαγραφόταν λαμπρή μέχρι την ημέρα που ο επικεφαλής της ερευνητικής ομάδας του Δημήτρης Αργυρίου, μέλος της ελληνικής επιστημονικής και επιχειρηματικής ελίτ, παρουσίασε την πρωτότυπη και επαναστατική έρευνα του Νικ πάνω στον προγραμματισμό ηλεκτρονικών μοσχευμάτων ως δικό του επίτευγμα. Οταν ο Νικ αντέδρασε, ο Αργυρίου τον έδιωξε από την ομάδα ματαιώνοντας ταυτόχρονα το γάμο του Νικ με την αδελφή του Ανίτα. Ο Νικ τσακισμένος, παράτησε τις ερευνητικές φιλοδοξίες του και υιοθέτησε έναν μποέμ τρόπο ζωής. Υστερα από μία περίοδο επικίνδυνων συναναστροφών, βουτηγμένη στον τζόγο και τη νύχτα, καταλήγει να κερδίζει τη ζωή του ως ντετέκτιβ που ειδικεύεται στην επίλυση υποθέσεων βιομηχανικής κατασκοπίας, εκμεταλλευόμενος τις ιατρικές γνώσεις του αλλά και τις γνωριμίες του στον υπόκοσμο. Οταν ο Θάνος Πέκας, αστυνομικός επιθεωρητής και παλιός φίλος του τού αναθέτει ανεπίσημα να εξιχνιάσει τη δολοφονία ενός μικροαπατεώνα, ο Νικ που χρειάζεται τα χρήματα, δέχεται χωρίς να υποψιαστεί πού θα μπλέξει.

Αυτή η αρχικά απλή υπόθεση θα τον οδηγήσει στις παρυφές μιας σκοτεινής υπόθεσης αλλεπάλληλων συνωμοσιών, στην οποία τίποτα δεν είναι αυτό που φαίνεται και η οποία ξεφεύγει ακόμη και από τα όρια του πλανήτη."

Η system engine του παιχνιδιού, με το όνομα Whisper Engine (εμείς είδαμε την 1.241b έκδοσή της), μοιάζει σε σημαντικό βαθμό με την αντίστοιχη των παιχνιδιών του Tex Murphy. Η κίνηση σε κάθε χώρο ή τοποθεσία γίνεται σε πλήρες 3D περιβάλλον, εδώ όμως λείπει η κίνηση "σκύβω - σηκώνομαι στις μύτες των ποδιών μου" που υπήρχε στα παιχνίδια της Access, ενώ υπάρχει σχεδόν πλήρης αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα που βρίσκονται τριγύρω σου. Η κίνηση μεταξύ των βασικών τοποθεσιών του παιχνιδιού γίνεται μέσω ενός χάρτη σε τέσσερα επίπεδα, στον οποίο αποκαλύπτονται - ανοίγουν τοποθεσίες καθώς μαθαίνεις κάποιες πληροφορίες γι' αυτές. Συνολικά υπάρχουν 22 τέτοιες τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς.

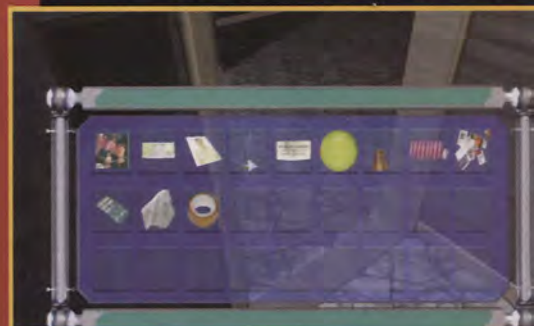
> Τόσες και τόσες συζητήσεις και προσπάθειες για τη δημιουργία σύγχρονων ελληνικών adventures βρήκαν τελικά πρόσφορο έδαφος στα μυαλά των στελεχών της εταιρείας ANIMA Interactive με έδρα τη Δράμα.

Τα γραφικά του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ μου άφησαν ανάμεικτα συναισθήματα. Αν και σύμφωνα με τους δημιουργούς του χρησιμοποιούνται 30.000 πολύγωνα σε κάθε οθόνη, τα βρήκα μάλλον φτωχά σε σχέση με τα στάνταρ που επικρατούν σήμερα. Οχι ότι δεν είναι καλά, απλώς περίμενα πολύ μεγαλύτερη λεπτομέρεια στους διάφορους χώρους. Μερικοί είναι αρκετά καλοί, άλλοι όμως - κυρίως οι διάδρομοι αλλά και μερικά δωμάτια - δείχνουν μία σαφή έλλειψη στον τομέα αυτό. Οταν κάνεις μία "σημαντική" κίνηση, τότε αμέσως ενεργοποιείται το σχετικό βίντεο που δείχνει την ανάλογη δράση πλήρως βιντεοσκοπημένη. Εδώ προσέξτε καλά. Το παιχνίδι περιέχει περί τις 3 ώρες βίντεο και παίζουν συνολικά περί τους 36 χαρακτήρες. Μιλάμε για απίστευτη δουλειά, ειδικά για την ελληνική πραγματικότητα. Το αν τελικά ικανοποιεί ή όχι η ηθοποιία των χαρακτήρων και οι ομιλίες τους, θέλει πάρα πολλή συζήτηση και δεν είναι του παρόντος.

Το interface του παιχνιδιού είναι λειτουργικό. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse εκτελείς την όποια δράση, με το δεξί πλήκτρο παίρνεις μία περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου (LOOK) ή προσπερνάς τα διάφορα video sequences, ενώ με το πλήκτρο Spacebar ή το μεσαίο πλήκτρο του mouse ανοιγοκλείνεις το Inventory. Τα saves είναι 99.999 (!) οπότε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Τέλος, σημειώστε ότι με το πλήκτρο PrintScrn "παίρνεις" screenshots - εικόνες του παιχνιδιού, μία δυνατότητα που ελάχιστες ξένες παραγωγές ενσωματώνουν.



ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ ΤΗΣ ANIMA INTERACTIVE



Οι γρίφοι του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ είναι το σημείο που θέλει μάλλον τη μεγαλύτερη συζήτηση. Προσωπικά μερικοί από αυτούς με βρίσκουν αντίθετο, δεν βρίσκω να έχουν καμία σαφή λογική και το στοιχείο αυτό πιστεύω ότι θα βασανίσει αρκετά τους χρήστες. Χαρακτηριστικά αναφέρω τον εξής: Θέλεις να μπεις στο διαμέρισμα μίας γυναίκας. Χτυπάς το θυρο-εικονο-τηλέφωνό της, αλλά δεν σου δίνει σημασία. Χωρίς κανένα εμφανές hint, αν έχεις πάρει ένα κασκέτο από ένα μπαρ, σου ανοίγει η δυνατότητα στη συνομιλία να την ξεγελάσεις ως επιστάτης της πολυκατοικίας! Ξανατονίζω ότι δεν έχεις κανένα hint γι' αυτό, π.χ. αν υπήρχε ένας μονόλογος που να λέει ότι έτσι δεν βγαίνει τίποτα, αλλά καλό θα ήταν να "μασκαρευτείς" κάπως ώστε να την ξεγελάσεις ή κάτι σχετικό, τότε, ναι, θα είχε λογική εξήγηση. Συνεχίζοντας στον ίδιο γρίφο, για να μπεις στο σπίτι της, πρέπει να πάρεις από μία αποθηκούλα ακριβώς απέναντι από την πόρτα του διαμερίσματός της μία σκούπα (με μακρύ κοντάρι) και να την κάνεις κλικ στο διάδρομο. Τότε βλέπεις ένα



# Adventure & RPG Update

THE BLACK MIRROR ΤΗΣ UNKNOWN IDENTITY











βίντεο, όπου η γυναίκα φεύγει, και, ενώ η πόρτα κλείνει, εσύ πετάς το κοντάρι της σκούπας, αυτό προφανώς μαγκώνει την πόρτα και έτσι μπαίνεις μέσα. Το πρόβλημα είναι ότι πάλι δεν έχεις κανένα hint για να κάνεις κάτι τέτοιο. Ο γρίφος αυτός θα είχε λογική αν, για παράδειγμα, πάλι ο ήρωας μονολογούσε κάτι σχετικό ή αν το πρόγραμμα έκανε ένα σχόλιο ενώ βρίσκεσαι στην αποθήκη του στυλ ότι ακούς από το απέναντι διαμέρισμα την πόρτα ν' ανοίγει, προφανώς η ένοικος ετοιμάζεται να φύγει και έχεις ελάχιστο χρόνο να σκεφτείς να κάνεις κάτι για να μπεις στο διαμέρισμα. Ισως έτσι να σκεφτόσουν τη λύση του γρίφου αυτού. Αλλιώς δεν νομίζω ότι κάποιος υπό κανονικές συνθήκες θα σκεφτεί τι πρέπει να κάνει στο σημείο αυτό. Εγώ, πάντως, δεν έχω κανένα πρόβλημα να παραδεχτώ ότι αν δεν είχα δει τη λύση του γρίφου αυτού στην επίδειξη που μας έκαναν, δεν υπήρχε καμία περίπτωση να το σκεφτώ. Γενικά, πάντως, η δράση δείχνει πολύ ενδιαφέρουσα, με αρκετό μυστήριο και ενδιαφέρουσες ανατροπές.

Στην προέκδοση που έχουμε στα χέρια μας υπάρχουν μερικά "τεχνικά" προβλήματα. Θέλω να πιστεύω ότι στην τελική έκδοση σχεδόν όλα θα έχουν ξεπεραστεί. Για όλα αυτά όμως και πολλά άλλα θα μιλήσουμε αναλυτικά στο special review που θα κάνουμε στο παιχνίδι στο επόμενο τεύχος. Μέχρι τότε, όσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.anima-ppd.com/ για περισσότερες λεπτομέρειες και αρκετές εικόνες του παιχνιδιού.

## ΛΙΓΟΤΕΡΑ RPGs ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Η δόξα των RPGs στις ΗΠΑ άρχισε να ξεφτίζει! Ναι, αυτό που διαβάζετε είναι εκτίμηση και όχι κάποιο καλαμπούρι. Σιγά-σιγά ξαναγυρνάμε στην περίοδο των αρχών του 1990, όπου έβγαιναν ελάχιστα CRPGs από την τότε μεγάλη SSI. Πρόκειται για μία μεγάλη ειρωνεία, αν σκεφθεί κανείς ότι το 99% των μεγάλων και εμπορικών on-line games είναι MMORPGs (Massively Multiplayer On-line RPGs σε διάκριση από τα MMOGs - Massively Multiplayer On-line Games). Σημειώστε ότι άλλα περίπου 12 on-line CRPGs ετοιμάζονται για να κυκλοφορήσουν μέσα στον επόμενο 1-1 1/2 χρόνο! Απλώς, όπως έχω τονίσει επανειλημμένα από τις στήλες αυτές, οι ιδιοκτήτες και τα διευθυντικά στελέχη των εταιρειών στις ΗΠΑ ενδιαφέρονται μόνο για τίτλους που θα τους αποδώσουν χρήματα, αδιαφορώντας αν αυτοί θα είναι pitsa games. Τα CRPGs τα τελευταία 2 χρόνια εμφάνισαν σημαντική κάμψη στις πωλήσεις τους και πώς είναι δυνατόν να μη συμβεί αυτό, όταν έβγαιναν τόσοι τίτλοι μέσα σε μία χρονιά. Αρνούνται να καταλάβουν (;) ότι οι χρήστες δεν μπορούν να αγοράζουν πάνω από 2-3 RPGs το χρόνο, αφού θα πρέπει να αγοράσουν και 3-4 παιχνίδια άλλων κατηγοριών. Απλώς η τσέπη μας έχει κάποια όρια. Ευτυχώς που μικρότερες εταιρείες, όπως οι Bethesda, BioWare, Troika Games, Spiderweb Software (Avernum 3) και η Black Isle Studios (ας μην ξεχνάτε ότι τώρα πια ανήκει στην ευρωπαϊκή Interplay) συνεχίζουν να υποστηρίζουν την τόσο αγαπημένη μας αυτή κατηγορία.

Στις ΗΠΑ περιμένουμε τα STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC της BioWare και το LIONHEART της Black Isle Studios. Η Troika Games (Arcanum) δουλεύει σ' ένα "μυστικό" project, που δεν μπορεί όμως να είναι έτοιμο πριν να περάσει το λιγότερο 1-1 1/2 χρόνος. Από την άλλη μεριά, στην Ευρώπη έχουν ήδη ετοιμαστεί τα DIVINE DIVINITY, ARX FATALIS και GOTHIC 2, είναι μάλλον έτοιμο το εντυπωσιακότατο SEA DOGS 2, ενώ σχεδιάζονται μερικά ακόμη.

## ARX FATALIS

Υπάρχει ένα παιχνίδι που έχει προκαλέσει σάλο σε όσους το έχουν δει και που ειλικρινά δεν ξέρω πότε και αν θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη. Ο λόγος για το ARX FATALIS της Arkane Studios. Το Arx Fatalis είναι ένα RPG προοπτικής πρώτου προσώπου (στα πρότυπα του Ultima Underworld) και εκτυλίσσεται σ' έναν απίστευτα σύνθετο fantasy κόσμο. Το παιχνίδι συνδυάζει ένα ιδιαίτερα έξυπνο σενάριο με πολύ εντυπωσιακά γραφικά, που απεικονίζουν μοναδικά το μεσαιωνικό φανταστικό κόσμο του. Διαθέτει ένα ιδιαίτερα φιλικό user interface και δημιουργεί μία μοναδική, μαγική ατμόσφαιρα. Σκοπός σου είναι το να καταστρέψεις τη μυστική τελετουργική συντεχνία που είναι αφιερωμένη στον Akbaa, το θεό της καταστροφής και του χάους, ώστε να εμποδίσεις τον τρομερό αυτό θεό να ξανα-

γυρίσει στον πλανήτη Arx Fatalis.

Ο χαρακτήρας σου θα έχει 9 διαφορετικά skills, θα χειρίζεται 50 διαφορετικά spells, ενώ το σύστημα της μαγείας του είναι βασισμένο πάνω στη μέθοδο των runes, παρουσιάζει δε πολύ μεγάλη πρωτοτυπία στη λειτουργία του. Οι δημιουργοί του υπόσχονται γρίφους με περισσότερες της μίας λύσεις. Η επίδρασή σου στο περιβάλλον φαίνεται να μην έχει σταματημό. Ετσι, π.χ. βρίσκεις ένα ξύλο και μία χορδή. Κάνεις αμέσως ένα καλάμι ψαρέματος και όταν βρεις κάποια λιμνούλα, ψαρεύεις και πιάνεις ψάρια. Βρίσκεις ξύλα, ανάβεις φωτιά και χρησιμοποιώντας το ανάλογο spell μαγειρεύεις τα ψάρια και τα τρως. Ή, εναλλακτικά, μπορείς να ψήσεις ψωμί ή και να κάνεις και μηλόπιτα! Τι άλλο να προσθέσω...

Το adventure "ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ" ξεπερνά κάθε προσμονή για ελληνική παραγωγή, ενώ το τελικό αποτέλεσμα, παρά τις όποιες αδυναμίες του, μπορεί να συγκριθεί μόνο με αντίστοιχες ξένες παραγωγές πολύ υψηλού επιπέδου.

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στην Αγγλία, τη Σκανδιναβία και στο Βέλγιο στις 23 Οκτωβρίου, ενώ στις ΗΠΑ αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 15 αυτού του μηνός. Περισσότερα στη διεύθυνση http://www.jowood.com/gamers/index.php?site=2&lang=en&GameID=arxfatalis

## Ο ΜΑΥΡΟΣ ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ

Ένα νέο horror - mystery adventure game ετοιμάζεται ώστε να κυκλοφορήσει τον επόμενο χρόνο το THE BLACK MIRROR από την τσεχική εταιρεία Unknown Identity. Το παιχνίδι είναι ένα "παραδοσιακό" adventure προοπτικής τρίτου προσώπου και οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι θα ξεπεράσει σε αίσθηση και αυτά τα θρυλικά πια Gabriel Knights.

Τα γραφικά του κινούνται στα επίπεδα της ποιότητας που μας έδωσαν τα Syberia και The Longest Journey. Το παιχνίδι περιλαμβάνει real time 3D characters σε pre-rendered backgrounds και χρησιμοποιεί πολλά weather effects, τα οποία είναι κυριολεκτικά απίστευτα. Γενικά τα γραφικά του πρόκειται να αφήσουν εποχή, θέτοντας νέα στάνταρ για το είδος.

Εσύ είσαι ο Samuel Gordon, ένας ευγενής που γυρνά στην κατοικία όπου μεγάλωσε στην Αγγλία για να ερευνήσει το θάνατο ενός προγόνου του. Εκεί θα συνειδητοποιήσεις ότι η έπαυλη Black Mirror δεν είναι το καλύτερο μέρος του κόσμου. Η δράση θα περιλαμβάνει έξι κεφάλαια. Σημειώστε ότι οι δημιουργοί του αρνούνται να αποκαλύψουν κάθε περαιτέρω πληροφορία γύρω από το σενάριο, μια και δεν θέλουν με τίποτα να καταστρέψουν την ατμόσφαιρα μυστηρίου και θρίλερ που υπάρχει στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα στην Τσεχία, ενώ στην υπόλοιπη Ευρώπη ίσως τον Μάρτιο.

## ΕΝΑΣ ΓΟΗΤΕΥΤΙΚΟΣ, ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχουν ακούσει για το ZELENHGORM: LAND OF THE BLUE MOON, έναν ιδιαίτερα παράξενο κόσμο, δημιουργημένο από τη σουηδική εταιρεία Moloto. Τα σχέδιά της γύρω από το Zelenhgorm είναι ιδιαίτερα φιλόδοξα, αφού σκοπεύει να γυρίσει τηλεοπτικά επεισόδια, ταινίες (!) και μία σειρά από computer games. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να κυκλοφορήσει σε μία τριλογία, που θα αποτελείται από τα The Great Ship, The Voice of Water και The Dark Below, καθένα από τα οποία θα περιέχει τέσσερα επεισόδια!

Στο πρώτο παιχνίδι της σειράς υποδύεσαι τον Arrikk Vaheirr, έναν νεαρό στον κόσμο του Zelenhgorm, και πρέπει να βρεις τι είναι αυτό το τεράστιο πλοίο που εμφανίστηκε ξαφνικά πίσω από το σπίτι σου στο μικρό ψαράδικο χωριό όπου μένεις.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τεχνική πρώτου προσώπου για όλη τη δράση και τρίτου προσώπου για τα εντυπωσιακότατα FMV cutscenes που περιέχει. Το σύστημα κίνησης είναι παραπλήσιο με αυτό των Dracula, εδώ όμως απουσιάζει ο κέρσορας κίνησης στην οθόνη! Γενικά, πάντως, τα γραφικά του δημιουργούν μία εξαιρετική ατμόσφαιρα και αναδεικνύουν μία παράξενη γοητεία που θα καθηλώσει όποιον τα δει.



ZELENHGORM: LAND OF THE BLUE MOON ΤΗΣ MOLOTO



Το μοναδικό αρνητικό σχόλιο για το παιχνίδι που έχω ακούσει είναι ότι το πρώτο της σειράς είναι πολύ μικρό και σχετικά εύκολο. Εύχομαι αυτό να μην είναι αλήθεια.

## ΤΟ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΝΟ ΤΑΞΙΔΙ... ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ!

Για το τέλος άφησα άλλη μία σημαντική είδηση. Ο δημιουργός του The Longest Journey, Ragnar Tornquist, ανακοίνωσε στις 15 Οκτωβρίου ότι οι φήμες πως η συνέχεια του παιχνιδιού θα ήταν ένα Massively Multiplayer Game (MMOG) δεν αληθεύουν. Πρόσφατα δε δήλωσε ότι: "... δεν τίθεται πια θέμα τού αν θα κάνουν ένα sequel ή όχι, αλλά το πότε. Θα γίνει σίγουρα!"

Ηδη ο Ragnar Tornquist γράφει διαφορετικές σχεδιαστικές προτάσεις για την εξέλιξη του παιχνιδιού, ώστε η Funcom να αποφασίσει ποια θα διαλέξει τελικά. Αυτό που θεωρείται σχεδόν σίγουρο είναι ότι το παιχνίδι θα ετοιμαστεί και για τα PCs και για τις κονσόλες νέας γενιάς.

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος. PC

# ΕΥΤΟ!

# 2 CD-ROMs




με εκατοντάδες πολύτιμα προγράμματα

που δεν πρέπει να λείπουν από την εργαλειοθήκη κάθε χρήστη!

# + Πολυτελές έντυπο

το οποίο παρουσιάζει όλα τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στα CD-ROMs, καθώς και αναλυτικές οδηγίες αξιοποίησής τους!




...και δεν θα χρειαστείτε ποτέ τίποτε άλλο!

# ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!



# PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

**Γιορτινή περίοδος ξεκινά! Φανταζόμαστε πως όλοι ζυγίζετε το budget σας για να κάνετε τις επενδύσεις σας στο χώρο των PCs και των games! Ρίξτε μια ματιά στις επόμενες σελίδες του "PC Flash" αλλά και του "Πριν Αγοράσετε". Σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμες!**

# F1 vs Sidewinder

## Κόντρες στην "άσφαλτο" της οθόνης

**F1 Force Feedback Racing Wheel**

- **Απαιτήσεις**
  Pentium 166, USB
- **Διάθεση**
  Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000
- **Τιμή**
  € 199,99 με ΦΠΑ

**Sidewinder Force Feedback Wheel**

- **Απαιτήσεις**
  Pentium 166, USB
- **Τιμή**
  (ενδεικτική) € 114,00 με ΦΠΑ

## Ποιο είναι το καλύτερο τιμόνι force feedback;

Ξέρω, ξέρω, πριν από δύο μόλις μήνες είχαμε παρουσιάσει στις δύο πρώτες σελίδες του "PC Flash" το Force Feedback GT της Thrustmaster. Τι να κάνουμε, όμως, όταν εκτός του ότι φτάνουν οι γιορτές των Χριστουγέννων, τα αντικείμενα αυτά αποτελούν διακαή πόθο των απανταχού racing gamers; Οσοι ακόμη δεν καταλήξατε να είστε ευτυχείς κάτοχοι ενός τέτοιου προϊόντος και απλώς περιμένετε (όπως όλος ο κόσμος) το "ενισχυμένο" χαρτζιλίκι των εορτών, καλά κάνατε. Αυτό το μήνα, η στήλη παρουσιάζει δύο από τα γνωστότερα μοντέλα στο χώρο. Οπως θα διαπιστώσετε και στη συνέχεια, τα δύο προϊόντα απευθύνονται σε τελείως διαφορετικούς αγοραστές όσον αφορά στην τιμή τους, αλλά και στα επιμέρους στοιχεία τους.

### Και τα δύο ήταν υπέροχα

Κανένα τιμόνι δεν είναι "λίγο" στις μέρες μας, ειδικά αν είναι εξοπλισμένο με την τεχνολογία force feedback, η οποία δίνει μια τελείως διαφορετική και ρεαλιστική αίσθηση στον τρόπο παιχνιδιού. Η τεχνολογία αυτή μεταφέρει στοιχεία ανάδρασης, κινητικών δηλαδή αντιδράσεων του αυτοκινήτου σε σχέση τόσο με το δρόμο όσο και με άλλα αυτοκίνητα και αντικείμενα που κοσμούν τον περιβάλλοντα χώρο στο παιχνίδι. Αυτό ανεβάζει κατακόρυφα την ποιότητα του gameplay, δίνοντας άλλη αίσθηση στις οδηγικές εξορμήσεις σας. Τα δύο τιμόνια φέρουν όλα τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, καθώς και πολλά επιμέρους στοιχεία, άλλο περισσότερα και άλλο λιγότερα.









## F1 Force Feedback Racing Wheel

### Ενα "must" για κάθε λάτρη των racing games

Δημιούργημα της Thrustmaster, το F1 έχει σχεδιαστεί στα πρότυπα που μας έχουν συνηθίσει τα high-end προϊόντα της εταιρείας. Οπως και το Hotas Cougar που είδαμε στο προηγούμενο τεύχος, έτσι και αυτό αποτελεί ρεπλίκα πραγματικού τιμονιού Formula 1 της Ferrari. Το τιμόνι δεν είναι στρογγυλό, αλλά έχει τα κοψίματα του τιμονιού των Σουμάχερ και Μπαρικέλο, ενώ εμφανής είναι και η σφραγίδα της εταιρείας στο κέντρο του. Πάνω στο πάνελ βρίσκονται 8 action buttons, τα οποία μπορείτε να προγραμματίσετε, ένα point of view button και ένα πλήκτρο που ισοσταθμίζει το τιμόνι. Μέχρι εδώ όλα είναι φυσιολογικά. Από εκεί και πέρα τα πράγματα γίνονται αξιοθαύμαστα! Ολα τα μηχανικά μέρη του παιχνιδιού είναι μεταλλικά, δίνοντας έτσι υψηλότατη ποιότητα ανταπόκρισης. Πίσω από το τιμόνι, εκεί όπου αγγίζουν τα δάκτυλα των χεριών, υπάρχουν 3 μεταλλικά λεβιέ. Το ένα χρησιμοποιείται για τις αλλαγές των ταχυτήτων, ενώ τα άλλα δύο χρησιμοποιούνται για το γκάζι και το φρένο. Ακριβώς, δηλαδή, όπως συμβαίνει και στα αυτοκίνητα της Formula 1. Βεβαίως, υπάρχει και το κλασικό πάνελ με τα δύο πετάλια για τα πόδια, το οποίο είναι εξίσου καλής κατασκευής. Χωρίς να κρίνεται απαραίτητη η ύπαρξή του, δεν είναι κακό, μια και μπορεί να το χρησιμοποιήσει κάποιος που αρέσκεται περισσότερο σε αυτά. Η μόνη ένσταση που έχω αφορά στα χρώματα των πλήκτρων, που σε συνδυασμό με το κόκκινο της βάσης του τιμονιού αφαιρούν από το τιμόνι μια "αίσθηση σοβαρότητας" που θα έπρεπε να έχει. Κατασκευαστικά και λειτουργικά, πάντως, είναι το καλύτερο τιμόνι για PC that money can buy.

**Αξιολόγηση**


Εντυπωσιακός σχεδιασμός (με μικρή παραφωνία τα πολύχρωμα κουμπάκια), άριστη, συμπαγής κατασκευή. Ταχύτητες και πετάλ στο τιμόνι!


Η τιμή του! Δεν είναι κάτι που θα αγόραζε ο καθένας.



## Sidewinder Force Feedback Wheel

### Δοκιμασμένη συνταγή σε προσιτή τιμή

Η πρόταση της Microsoft δεν ξεχωρίζει τόσο πολύ σχεδιαστικά, σε σχέση με προηγούμενα μοντέλα ή προτάσεις άλλων εταιρειών. Σπαρτιάτικο design, μαύρο ματ χρώμα με έναν τόνο κόκκινου στα σημεία αφής του τιμονιού, σίγουρα δεν αποσπά βραβεία πρωτοπορίας. Βασίζεται στην επιτυχημένη φόρμουλα των "κλασικών" τιμονιών που κυκλοφορούν εδώ και χρόνια και ολοκληρώνεται στο βασικό πακέτο του τιμονιού με τη βάση του, καθώς και στην ξεχωριστή πλατφόρμα με τα πετάλια. Αν και γενικά η αίσθηση που αφήνει είναι καλή - η δύναμη ανάδρασης δεν είναι η μεγαλύτερη, αλλά δεν είναι αμελητέα -, το μεγαλύτερο προσόν του είναι η τιμή και όχι τα χαρακτηριστικά του. Η τιμή των € 114,00 (ενδεικτική) σίγουρα μοιάζει πολύ μικρότερη των € 199,99 που θα πρέπει να καταβάλετε για το F1, αν και δεν πρέπει να ξεχνάτε τι αγοράζετε με αυτά τα χρήματα. Το Sidewinder έχει 6 πλήκτρα γενικής χρήσης και δύο λεβιέ για τις ταχύτητες. Ολα, όμως, είναι πλαστικά. Βέβαια, για κάποιον που θέλει απλώς να χαίρεται ένα παιχνίδι ράλι χωρίς να καταξοδευτεί, αποτελεί πολύ καλή αγορά. Μεγαλύτερο αρνητικό του η πεταλιέρα, καθώς εκτός του ότι είναι πλαστική, ο τρόπος που πατάτε τα πετάλια θα τη σπρώχνει προς τα πίσω, απαιτώντας να σκεφτείτε κάποια πατέντα για να τη σταθεροποιήσετε.

**Αξιολόγηση**


Χαμηλή τιμή με αξιόλογες επιδόσεις. Θα ικανοποιούσε τους περισσότερους χρήστες.


Ατύχησε στο γεγονός ότι έφτασε ταυτόχρονα με το F1, του οποίου είναι κατώτερο. Επίσης, προβληματικά είναι τα πετάλια του...



# Sapphire Radeon 9700 Atlantis Pro

## Με σήμα τον... Ποσειδώνα!

### Εντυπωσιακές επιδόσεις στα 3D παιχνίδια

**Sapphire Radeon 9700 Atlantis Pro**

**Απαιτήσεις**
AGP 4x, τροφοδοτικό 350 Watt και πάνω για την καλή λειτουργία της...
**Διάθεση**
Πλαίσιο
**Τιμή**
€ 489,90 + ΦΠΑ

**Η ATI, με το Radeon 9700 Pro, κατόρθωσε να ξεπεράσει σε όλους τους τομείς την ανταγωνίστρια nVIDIA και να κερδίσει το στέμμα του καλύτερου στις επιδόσεις, και μάλιστα με διαφορά.**

Πριν από περίπου έναν χρόνο, η Radeon 8500 ήρθε για να γεμίσει το χάσμα που είχε δημιουργηθεί μεταξύ ανταγωνισμού και... nVIDIA. Ως αρχιτεκτονική, η R200 που υλοποιούσε την 8500, ήταν αξιοθαύμαστη. Εντυπωσιακές τεχνικές διαμεταγωγής πακέτων μνήμης από και προς την GPU, ακόμη πιο εντυπωσιακές τεχνικές εξομάλυνσης γραφικών, αλλά... αλλά; Οι drivers! Ενας τομέας στον οποίο η ATI έπασχε εδώ και χρόνια! Μόλις η 8500 κυκλοφόρησε στην αγορά, όχι απλώς αντιμετώπιζε προβλήματα με αρκετά παιχνίδια, αλλά στο "καπάκι" η nVIDIA ανανέωσε τους drivers των δικών της καρτών, με αποτέλεσμα η 8500 να μείνει εκτός συναγωνισμού για αρκετό καιρό, ώστε η GeForce 3 της nVIDIA να κερδίσει μεγάλο κομμάτι της αγοράς. Ακολούθησε η GeForce 4 και ενώ η ATI αγκομαχούσε να κρατήσει την 8500 με συνεχείς ανανεώσεις των drivers της, το πλήρωμα του χρόνου έφτασε αυτή τη φορά με βάρκα τη... Radeon 9700 Pro.




Μία από τις πιο ποιοτικές υλοποιήσεις του νεότατου chipset της ATI (ως γνωστόν, οι "built by ATI" κάρτες διατίθενται πλέον μόνο στις αγορές της Β. Αμερικής και του Καναδά, ενώ στην Ευρώπη φτάνουν μέσω τρίτων κατασκευαστών) είναι αυτή της Sapphire. Στα επιμέρους στοιχεία, το Radeon 9700 Pro με τα 128MB μνήμη DDR θα ικανοποιούσε πλήρως κάθε απαιτητικό gamer, εφόσον διαθέτει πλήρη υποστήριξη για το επόμενο στάδιο επιτάχυνσης παιχνιδιών, που ακούει στο όνομα DirectX 9.0, και τελειοποιημένες δυνατότητες anti-aliasing, οι οποίες όχι απλώς συμβάλλουν στη βελτίωση των απεικονιζόμενων γραφικών, αλλά το πετυχαίνουν και στο πλαίσιο των playable επιδόσεων. Επίσης, στη μηχανή τρισδιάστατων γραφικών της κάρτας ενσωματώνεται η μηχανή ενίσχυσης αναπαραγωγής MPEG 2 (MC και iDCT), ενώ το Theatre εξασφαλίζει το υψηλής ποιότητας σήμα στην τηλεόρασή σας. Τα chipsets της ATI προσφέρουν υποστήριξη για το δίαυλο AGP 3.0 (AGP 8x), τον οποίο ενσωματώνουν τα σύγχρονα motherboards που φέρουν chipsets όπως το KT400 της VIA και το 648 της SiS. Το AGP 8x μπορεί, θεωρητικά, να διαχειριστεί διπλάσιο εύρος δεδομένων σε σχέση με το πρωτίστως πρότυπο AGP 2.0 (4x). Βέβαια, όπως και όλες οι κάρτες αρχιτεκτονικής AGP 8x, έτσι και η Sapphire λειτουργεί χωρίς προβλήματα σε motherboards με AGP 4x και μάλιστα χωρίς ιδιαίτερες απώλειες στην επίδοσή της. Η τιμή της είναι σχετικά υψηλή, αλλά ίσως το μεγαλύτερο "δώρο" της ATI στο αγοραστικό κοινό είναι πως η νέα κάρτα της θα σπρώξει ακόμα χαμηλότερα τις τιμές αξιόλογων μέσων καρτών, όπως η GeForce4 Ti4200 και η Radeon 8500LE...

**Αξιολόγηση**



**Οι υψηλότερες επιδόσεις στα τρισδιάστατα γραφικά, η ποιοτικότερη εικόνα στην τηλεόραση και, φυσικά, η καλύτερη επιτάχυνση DVD.**



**Εναν μισθό! Τόσο στοιχίζει το νέο "παιδί" των Sapphire και ATI...**



#  Sidewinder Strategic Commander

## Για τους "πολύ" στρατηγούς!

Το Strategic Commander είναι ίσως το πιο πρωτότυπο περιφερειακό που θα βρείτε στην αγορά gaming. Είναι σχεδιασμένο για να εξυπηρετεί αποκλειστικά τους παίκτες των strategy games, όπως είναι το Warcraft 3 και το Age of Mythology που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Για να ακριβολογούμε, η συσκευή είναι κάτι σαν δεύτερο mouse, με 11 πλήρως προγραμματιζόμενα πλήκτρα, στα οποία ο παίκτης μπορεί να ρυθμίσει όλα τα shortcuts και τις δευτερεύουσες λειτουργίες του παιχνιδιού (το rotation της κάμερας ας πούμε), δίνοντας αμεσότητα αλλά και πλήρη λειτουργικότητα σε στοιχεία που υπό φυσιολογικές συνθήκες πολλοί θα αγνοούσαν! Το συνοδευτικό software θα σας επιτρέψει να προγραμματίσετε μέχρι 72 εντολές, ενώ εμπεριέχει και έτοιμα 30 profiles για να χρησιμοποιήσετε με πολλά γνωστά παιχνίδια στρατηγικής. Η βάση του είναι περιστρεφόμενη, επιτρέποντας την περιήγηση στο χάρτη, ενώ η σύνδεσή του με τον υπολογιστή γίνεται εύκολα μέσω USB.

**Sidewinder Strategic Commander**

**Διάθεση**
Microsoft Hellas,
Λ. Κηφισίας 56,
151 25 Μαρούσι,
τηλ.: 210 6151200



**Αξιολόγηση**


Εξαίρετο "μαραφέτι". Θα απλοποιήσει όλες τις λειτουργίες για που σας αναγκάζουν να παίρνετε τα μάτια σας από την οθόνη. Ο,τι πρέπει για όσους παίζουν on-line.


Πόσοι είστε διατεθειμένοι να δώσετε χρήματα για να αγοράσετε ένα αξεσουάρ για παιχνίδια στρατηγικής;



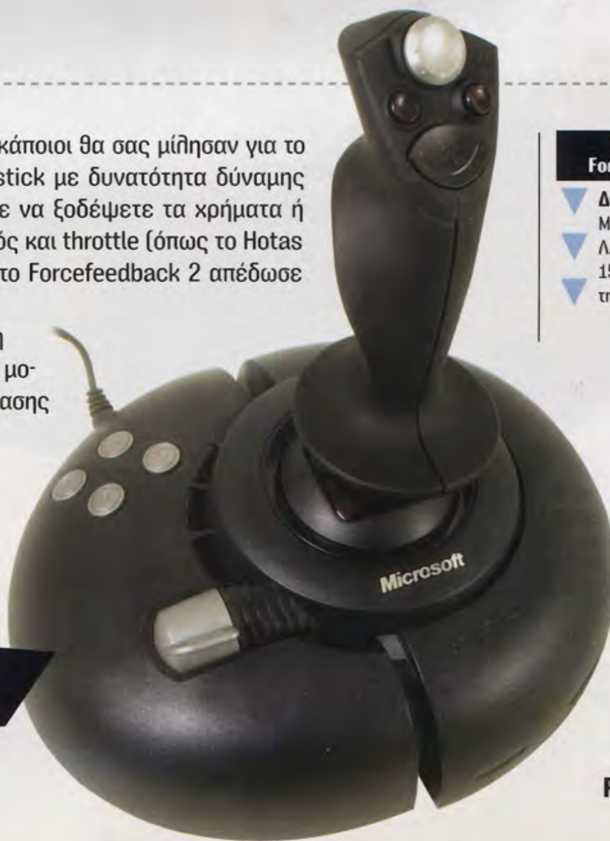
#  Sidewinder Forcefeedback 2

## Κλασικό και λειτουργικό

Αν ρωτήσατε ποτέ να σας πουν για ένα καλό joystick, σίγουρα κάποιοι θα σας μίλησαν για το Sidewinder Forcefeedback 2. Πρόκειται για ένα κλασικό joystick με δυνατότητα δύναμης ανάδρασης, ιδανικό τόσο για flight simulators, αν δεν θέλετε να ξοδέψετε τα χρήματα ή απλώς νομίζετε πως δεν σας χρειάζεται ένα χειριστήριο μοχλός και throttle (όπως το Hotas Cougar), όσο και για arcade παιχνίδια. Κατά τις δοκιμές μας, το Forcefeedback 2 απέδωσε πολύ καλά με τα περισσότερα από τα παιχνίδια, ενώ αξιοσημείωτες είναι οι βελτιώσεις στο χειρισμό. Η βάση είναι μεγάλη και αρκετά βαριά ώστε να κρατά σταθερό το joystick, ενώ ο μοχλός είναι ιδιαίτερα άνετος και απαλός. Η δυνατότητα ανάδρασης απενεργοποιείται αυτόματα αν αφήσετε το μοχλό.

**Sidewinder Forcefeedback 2**

**Διάθεση**
Microsoft Hellas,
Λ. Κηφισίας 56,
151 25 Μαρούσι,
τηλ.: 210 6151200




**Αξιολόγηση**


Ρεαλιστικά και έντονα εφέ ανάδρασης. Συμβατότητα με πολλά παιχνίδια πτήσης και αρκετά έτοιμα profiles.


Σχεδιαστικά, η Microsoft έχει μείνει σταθερή τα τελευταία χρόνια, με αποτέλεσμα οι μοχλοί της να μην είναι εξίσου όμορφοι με αυτούς του ανταγωνισμού... Τι να κάνουμε, το design πουλάει!







# Wireless Optical Desktop Pro

## Μαύρο και μερακλήδικο

### Ενα πληκτρολόγιο για... σαλόνι!

**Wireless Optical Desktop Pro**

- **Απαιτήσεις** Pentium 133, USB
- **Διάθεση** Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 210 6151200

Πριν από έναν ακριβώς χρόνο, μας είχε κάνει αίσθηση ένα εντυπωσιακό σετ ασύρματου πληκτρολογίου και ποντικιού σε σκούρες αποχρώσεις (με κυρίαρχο χρώμα το μαύρο) από τη Logitech. Το multimedia σετ ήταν άκρως εντυπωσιακό και απέσπασε κολακευτικά σχόλια χάρη στο καλαίσθητο και μοντέρνο design του, αλλά και στη λειτουργικότητα και στα χαρακτηριστικά του. Φέτος, η Microsoft υλοποιεί τη νέα σειρά της πληκτρολογίων και ποντικιών με την ίδια συνταγή. Το επαγγελματικό πληκτρολόγιο της Microsoft βάφεται με δύο αποχρώσεις του ανθρακί, όπως και το ασύρματο, οπτικό ποντίκι. Εχει διάταξη και έξτρα πλήκτρα για multimedia εφαρμογές, ενώ το ποντίκι, πέρα από τα δύο βασικά πλήκτρα και τη ροδέλα-πλήκτρο στη μέση, δεν διαθέτει κάποιες καινοτομίες. Εκεί όπου ποντάρει η Microsoft με το σύνολο αυτό είναι σίγουρα η εργονομία και η λειτουργικότητα, ενώ, όπως συμβαίνει με σχεδόν όλες τις υλοποιήσεις της εταιρείας, και τα δύο μέλη του πακέτου Wireless Optical Desktop Pro αποτελούνται από συμπαγείς κατασκευές, ιδιαίτερα ανθεκτικές. Πάντως, σχεδιαστικά, οι γραμμές της Microsoft δεν έχουν μεταβληθεί, όπως άλλωστε τονίσαμε σε προγενέστερο τεύχος, όταν παρουσιάσαμε τις ενσύρματες υλοποιήσεις ενός πληκτρολόγιου και ενός οπτικού ποντικιού της εταιρείας. Το Wireless Optical Desktop Pro είναι σίγουρα ένα πληκτρολόγιο με προσωπικότητα και, αν και όχι ό,τι καλύτερο έχουμε δει στον τομέα των "χλιδάτων" multimedia σετ, αποτελεί σίγουρα μια πολύ αξιόλογη αγορά, τόσο για τον επαγγελματία όσο και γι' αυτόν που θέλει ένα πληκτρολόγιο που να δένει με τις υπόλοιπες συσκευές του σαλονιού του, αν υποθέσουμε πως η θέση του υπολογιστή βρίσκεται σε αυτό το χώρο.

**Το πληκτρολόγιο έχει διάταξη και έξτρα πλήκτρα για multimedia εφαρμογές, ενώ το ποντίκι, πέρα από τα δύο βασικά πλήκτρα και τη ροδέλα-πλήκτρο στη μέση, δεν διαθέτει κάποιες καινοτομίες.**




**Αξιολόγηση**


**Συμπαγής κατασκευή, λιτός, καλαίσθητος σχεδιασμός σε χρώματα που, αν και δεν ξεφεύγουν από τη λιτότητα ενός desktop πληκτρολόγιου, σίγουρα προσθέτουν στην εμφάνιση.**


**Το ποντίκι έπρεπε να έχει περισσότερα πλήκτρα λειτουργίας.**




www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3210 28.46.440, FAX: +3210 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.

# Λυσιστράτη

## Η κωμωδία του Αριστοφάνη σε... ψηφιακό κόμιξ!

**Λυσιστράτη**

**Διάθεση**
GRAFO A.E., Βενιζέλου 22, 546 24 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 2310 252725

Όσοι γνωρίζετε ήδη την έντυπη δουλειά των Τ. Αποστολίδη και Γ. Ακοκαλίδη, θα ξέρετε ότι οι δύο ταλαντούχοι δημιουργοί έχουν εικονογραφήσει με επιτυχία μια σειρά κόμιξ βασισμένων στις κωμωδίες του Αριστοφάνη. Αρκετά χρόνια μετά την κυκλοφορία των έντυπων εκδόσεων, κάνει την εμφάνισή της η πρώτη μεταφορά από το έντυπο σε ψηφιακό μέσο, ένα DVD με 60 λεπτά κινούμενα σχέδια, 4 παιχνίδια δράσης και γνώσεων και αρκετές ακόμη πληροφορίες που σίγουρα θα σας διασκεδάσει. Το βασικό μέρος, το κινούμενο σχέδιο με τίτλο "Λυσιστράτη", δεν είναι παρά η κωμική ιστορία μιας γυναίκας που φέρνει τα πάνω κάτω στην αρχαία Αθήνα (αλλά και στις υπόλοιπες ελληνικές πόλεις, όπως θα δείτε) προκειμένου να σταματήσει τον περίφημο Τριακονταετή πόλεμο μεταξύ Αθήνας, Σπάρτης και λοιπών εμπλεκομένων. Με έξυπνο χιούμορ, αρκετά μαύρο σε ορισμένα σημεία, ο τίτλος σίγουρα αποτελεί μία από τις καλύτερες ελληνικές προτάσεις στο χώρο των multimedia.




**Αξιολόγηση**


Θαυμάσιο κόμιξ με ταιριαστές φωνές, αξιόλογο χιούμορ και αρκετά εγκυκλοπαιδικά στοιχεία.


Αν είστε φανατικός φαλλοκράτης, το περιεχόμενο δεν θα σας αρέσει!



# Canon PowerShot G2

## Θησαυρός σε μικρό κουτί

**CANON PowerShot G2**

**Διάθεση**
Intersys A.E., Διονυσίου Αρεοπαγίτου 7, 117 42, τηλ.: 210 9247000-4

Ο απόγονος της ήδη επιτυχημένης ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής PowerShot G1 προσφέρει μια ποιοτική όσο και συμφέρουσα οικονομικά λύση για όσους ψάχνουν μια μηχανή με καλές επιδόσεις και ιδιαίτερη ζωντάνια στα χρώματα. Ο αισθητήρας των 4 megapixel ανεβάζει κατά πολύ την ποιότητα των φωτογραφιών, ενώ αποτυπώνει θαυμάσια τις παραμικρές λεπτομέρειες στην εικόνα. Τα σημεία εστίασης είναι πλήρως ρυθμίσιμα, ενώ είναι δυνατή ακόμα και η μεταβολή ποιότητας της εικόνας, αλλάζοντας τις ρυθμίσεις των τόνων των χρωμάτων. Εντύπωση προκαλεί η θαυμάσια LCD οθόνη και η μεγάλη γκάμα από λειτουργίες, ενώ ξεχωριστή είναι και η συμβατότητα με πρότυπο αρχείων RAW και υποστήριξη Microdrive. Οσον αφορά στο σχεδιασμό της, η G2 είναι σίγουρα καλαίσθητη και αρκετά μικρή στο μέγεθος. Φυσικά, όντας μορφής compact, η G2 διαθέτει ενσωματωμένο φλας, ενώ συνοδεύεται και από χειριστήρια infrared. Βεβαίως η compact μορφή της δεν την περιορίζει από να έχει πληθώρα περιφερειακών και αξεσουάρ, μεγάλη γκάμα φακών, φλας κ.λπ.




**Αξιολόγηση**


Θαυμάσια ανάλυση, πολύ καλοί φωτισμοί και χρωματισμοί, μεγάλη γκάμα αξεσουάρ, πολλές λειτουργίες και εύχρηστη οθόνη.


Οι χρόνοι ανταπόκρισης της μηχανής είναι αργοί σε ορισμένες λειτουργίες (επέκταση του φακού, για παράδειγμα). Μέτριες επιδόσεις macro.



# NYΓMA

## Ενα εναλλακτικό portal

www.nygma.gr/main.asp

Το φοιτητικό κίνημα έχει στη χώρα μας το δικό του περιοδικό. Ο λόγος, φυσικά, για το "ΝΥΓΜΑ", το οποίο ιδρύθηκε στις 15 Νοεμβρίου 1994 από τριτοετείς φοιτητές του Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Η.Υ. του Ε.Μ.Π. Το επιτελείο του σήμερα απαρτίζεται σε μεγάλο βαθμό από τους ίδιους ανθρώπους (απόφοιτοι και εργαζόμενοι πλέον!), έχοντας παράλληλα αναπτύξει ένα ευρύ φάσμα επικοινωνίας με νεανικές, φοιτητικές και μαθητικές ομάδες αλλά και μεμονωμένα άτομα. Από το 1997 έχει αποκτήσει και το δικό του portal στο ελληνικό Διαδίκτυο και πλέον υπάρχει μόνο σε ηλεκτρονική μορφή. Με 8 χρόνια στο χώρο και με συνεχείς ανανεώσεις έχει αναδειχθεί στις προτιμήσεις των επισκεπτών ως ένας από τους κορυφαίους εναλλακτικούς δικτυακούς τόπους, ενώ τα μέλη του ξεπερνούν τα 4.000. Το portal έχει σχεδιαστεί και αναπτυχθεί εξ ολοκλήρου από τα μέλη της ΝΥΓΜΑ και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων. Από την ίδρυσή του έχει οργανώσει πλήθος άλλων πολιτιστικών, κοινωνικών και αθλητικών εκδηλώσεων (στη σελίδα υπάρχουν όλα τα απαραίτητα links) και διαρκώς ανανεώνεται, με αποτέλεσμα να είναι πάντα ανοιχτό σε προτάσεις και ιδέες. Μην παραλείψετε να το επισκεφτείτε.




# Αραχνιάσαμε!

www.spiderfan.org/

Με την ευκαιρία της κυκλοφορίας της ταινίας "Spiderman" σε DVD, είχα την ιδέα να κάνω μια βολτούλα στα sites του παγκόσμιου ιστού (όλα σχετικά είναι) για να βρω μερικά αφιερώματα σε έναν από τους αγαπημένους μου (και ελπίζω και δικό σας) ήρωες και να σας συστήσω το καλύτερο από αυτά. Επειτα από λίγο κατέληξα στο Spiderfan.org. Σε αυτό θα βρείτε όλα τα νέα για το δημοφιλή ήρωα (βιογραφικό, αγαπημένα φαγητά κ.λπ.), τα τελευταία τεύχη των κόμιξ στα οποία πρωταγωνιστεί, παιχνίδια, ταινίες, συλλεκτικά αντικείμενα, καθώς και μεγάλη συλλογή από art files. Μια μεγάλη κοινότητα βρίσκεται πίσω από το site αυτό και αν είστε οπαδός του "wall-crawler", οφείλετε να το επισκέπτεστε τακτικά!




# Εναν μέτριο στα 1.333MHz

www.overclockedcafe.com/

Τι πηγαίνει μαζί με τον καφέ σας; Το "PC Master"; Εφημερίδα; Μπισκοτάκι ίσως; Και όμως, με τον καφέ σας πάει το overclocking! Αυτός θα μπορούσε να είναι ο διαφημιστικός τίτλος για το εν λόγω site. Δεν είναι τίποτε άλλο από μια σελίδα για τους γκουρού του hardware, όπου μπορείτε να βρείτε όλα τα τελευταία νέα και reviews, καθώς και θέματα και οδηγούς που σχετίζονται με το ευγενές άθλημα του system tweaking και του overclocking. Αν οι επιδόσεις σας στα παραπάνω αθλήματα είναι ιδιαίτερα καλές, μπορείτε ακόμα και να γραφτείτε ως μέλη.



# Πριν αγοράσετε...

# Οδηγός χριστουγεννιάτικων αγορών

των Γιάννη Καλοσκάμπη & Χάρη Κλάδη
cv97056@central.ntua.gr & rex@compupress.gr

**Η περίοδος των γιορτών αποτελεί μια καλή ευκαιρία (ή δικαιολογία) για εξόρμηση στην αγορά. Επειδή, όμως, η βιασύνη δεν είναι ο καλύτερος σύμβουλος, το "PC Master" σας προτρέπει, πριν από οποιαδήποτε αγορά, να σταθμίσετε τις ανάγκες σας και να κατεβείτε στην "αρένα" (όπου αντίπαλος είναι ο μοχθηρός πωλητής) άριστα προετοιμασμένοι, ώστε να αποφύγετε όλες - ή τουλάχιστον τις περισσότερες - παγίδες. Εμείς, στην προσπάθειά μας να σας βοηθήσουμε, συντάξαμε έναν "χάρτη" υπολογιστικών υποσυστημάτων, ο οποίος περιλαμβάνει συγκεκριμένες προτάσεις για τις κυριότερες κατηγορίες των προϊόντων.**




## Επεξεργαστές AMD

### AthlonXP 2400+




Παρόλο που η AMD δείχνει να βρίσκεται τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή πίσω από την Intel στον τομέα των επιδόσεων, κερδίζει τη μάχη των εντυπώσεων, αφού τα μοντέλα της εμφανίζουν εξαιρετική σχέση απόδοσης-κόστους. Ο AthlonXP διαθέτει πλέον τον πυρήνα Thoroughbred Revision B, ο οποίος περιορίζει σημαντικά την εκλυόμενη θερμότητα και επομένως επιτρέπει τη λειτουργία του επεξεργαστή σε υψηλότερες συχνότητες (2.000MHz στην προκειμένη περίπτωση). Φυσικά, η ποσότητα της ενσωματωμένης L1 cache ανέρχεται στα 128KB και της L2 στα 256KB.

- Διάθεση: Μακεδονικά Περιφερειακά, τηλ.: 2310 330470
- Τιμή: € 289,00

### AthlonXP 1700+




Η κυκλοφορία των καινούριων επεξεργαστών AthlonXP της AMD οδήγησε σε σημαντική μείωση των τιμών των μοντέλων της σειράς που ανήκουν στην κατώτερη στάθμη. Έτσι, η αγορά κάποιου Duron δεν έχει νόημα, αφού με λίγα χρήματα παραπάνω μπορείτε να προμηθευτείτε έναν "ολόκληρο" AthlonXP. Αν θεωρείτε πως ένας τέτοιος επεξεργαστής σάς καλύπτει απόλυτα, προχωρήστε στην αγορά το συντομότερο δυνατόν, μια και τα αποθέματα είναι περιορισμένα.

- Διάθεση: Μακεδονικά Περιφερειακά, τηλ.: 2310 330470
- Τιμή: € 97,00

Επεξεργαστές Intel

## Pentium 4 2,8GHz




Ο χρήστης που αναζητά τις απόλυτες επιδόσεις θα στρέψει την προσοχή του στη "ναυαρχίδα" της Intel, δηλαδή στο νέο Pentium 4 με τη διαφοροποιημένη έκδοση του πυρήνα Northwood. Η συχνότητα του FSB ανέρχεται πλέον στα 533MHz, ενώ η τάση του πυρήνα εμφανίζεται ελαφρώς αυξημένη, προκειμένου να εξασφαλιστεί η απρόσκοπτη λειτουργία στις επιθυμητές συχνότητες. Συνολικά, ο εξεταζόμενος επεξεργαστής αποτελεί το όνειρο κάθε απαιτητικού χρήστη, αν και η τιμή στην οποία διατίθεται μάλλον θα απογοητεύσει τους περισσότερους καταναλωτές.

- Διάθεση: Intel Hellas, τηλ.: 210 6752000
- Τιμή: € 571,00

## Celeron 2.000MHz



Αν και οι επιδόσεις του υπολείπονται αυτές των αντιστοίχων των AthlonXP (οι οποίοι, μάλιστα, είναι χρονισμένοι σε αρκετά μικρότερες συχνότητες), ο Celeron έχει κερδίσει τη μάχη των επεξεργαστών χαμηλού κόστους λόγω της πολύ καλής θερμικής συμπεριφοράς του. Το συγκεκριμένο μοντέλο, μάλιστα, σηματοδοτεί τη μετάβαση της δημοφιλούς σειράς στην τεχνολογία των 0,13micron, αλλά και την αντικατάσταση του πυρήνα Willamette από το νεότερο Northwood. Η ποσότητα της ενσωματωμένης L2 cache ανέρχεται στα 128KB, ενώ η συχνότητα του FSB εντοπίζεται στα 400MHz.

- Διάθεση: Intel Hellas, τηλ.: 210 6752000
- Τιμή: € 120,00

Συστήματα Ψύξης

## Akasa Silver Mountain 2Q



Το όνομα του συστήματος ψύξης δεν είναι τυχαίο: Η ψύκτρα της συσκευής, η οποία απευθύνεται βέβαια στους κατόχους AthlonXP, είναι κατασκευασμένη από ασήμι και επιτυγχάνει την καλύτερη δυνατή θερμική αποφόρτιση του επεξεργαστή. Ο ανεμιστήρας, από την άλλη πλευρά, είναι κατασκευασμένος από χαλκό (αλλά διαθέτει επίστρωση από ασήμι, για να μην ξεχνιόμαστε) και είναι σχετικά αθόρυβος, ενώ λειτουργεί στις 4.600 στροφές.

- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: € 65,00

## Globalwin CAK4-88T



Το συγκεκριμένο προϊόν συνιστά ένα από τα καλύτερα συστήματα ψύξης της ελληνικής αγοράς. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο με τους επεξεργαστές της AMD όσο και με εκείνους της Intel, παρέχοντας στο σύστημα την απαιτούμενη σταθερότητα. Η ψύκτρα είναι μονοκόμματη και κατασκευασμένη από χαλκό, γεγονός που συντελεί στην καλύτερη απαγωγή της θερμότητας. Ο ανεμιστήρας, από την άλλη πλευρά, είναι αθόρυβος και διαθέτει αισθητήρα, ο οποίος αναλαμβάνει την αυξομείωση των στροφών ανάλογα με τη θερμοκρασία.

- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: € 40,00

Τροφοδοτικά

## Enermax PS 550E

Έχετε δει ποτέ τροφοδοτικό με οδηγίες χρήσης; Αν αγοράσετε το μοντέλο της Enermax, το οποίο προσφέρει, παρεμπιπτόντως, ισχύ 550W, δεν θα δείτε μόνο το προαναφερθέν φυλλάδιο... Στην πραγματικότητα, θα τα δείτε όλα, μια και το εν λόγω τροφοδοτικό είναι μάλλον το ποιοτικότερο που εντοπίσαμε στην ελληνική αγορά. Εκτός του ότι είναι εντελώς αθόρυβο, διαθέτει κυκλώματα προστασίας από τις ανεπιθύμητες αυξομειώσεις της τάσης αλλά και επιχρυσωμένους συνδέσμους, ώστε να επιτυγχάνεται η τέλεια επαφή.



- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: € 259,00

## Addtronics PS 350W



Προκειμένου να αντεπεξέλθει στις σύγχρονες ενεργειακές απαιτήσεις, χωρίς να κινδυνεύει να "κάψει" τα πανάκριβα υποσυστήματά του, ο χρήστης μπορεί να επενδύσει σε κάποιο επώνυμο τροφοδοτικό, το οποίο αποτελεί εχέγγυο για την απρόσκοπτη λειτουργία του υπολογιστή. Το μοντέλο της Addtronics συνιστά μια ποιοτική συσκευή, η τιμή της οποίας δεν είναι σε καμία περίπτωση απαγορευτική για το χρήστη. Η ισχύς των 350W καλύπτει, μάλιστα, το σύνολο των χρηστών.

- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: € 64,90

# Πριν αγοράσετε...

## Κάρτες Γραφικών

### Sapphire ATI Radeon 9700 Pro

Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για το ολοκληρωμένο που έσπασε πανηγυρικά την παντοκρατορία της nVIDIA στον τομέα των επιδόσεων. Προσφέροντας ασύλληπτα frame rates ακόμα και στα πιο απαιτητικά παιχνίδια, το Radeon 9700 Pro κερδίζει δίκαια μια θέση στον υπολογιστή του χρήστη που θέλει να βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας. Η κάρτα Sapphire αποτελεί μια ποιοτική υλοποίηση, που αναμένεται να προσφέρει στον κορυφαίο επιταχυντή 3D την απαιτούμενη σταθερότητα για απρόσκοπτο gaming.

- Διάθεση: Πλαίσιο, τηλ.: 800-11-12345
- Τιμή: € 577,00

### Gigabyte ATI Radeon 9000 Pro

Η συγκεκριμένη πρόταση της Gigabyte συνιστά μια εξαιρετική λύση για τους χρήστες που αναζητούν μια κάρτα γραφικών που συνδυάζει ικανοποιητικές επιδόσεις με προσιτή τιμή. Το ολοκληρωμένο Radeon 9000 Pro που εντοπίζουμε στην "καρδιά" της συσκευής εγγυάται, επιπλέον, εξαιρετική ποιότητα απεικόνισης, αφού διαθέτει -σε αντίθεση με τα μοντέλα της σειράς MX της nVIDIA- μηχανές σκίασης (Pixel & Vertex Shaders). Η ποιότητα κατασκευής της κάρτας είναι πολύ καλή, ενώ η ποσότητα της μνήμης, που ανέρχεται σε 64MB DDR SDRAM, κρίνεται ικανοποιητική.

- Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
- Τιμή: € 160,00

## Mainboards για επεξεργαστές AMD

### MSI KT4 Ultra-BSR

Η MSI εντυπωσιάζει για ακόμα μία φορά, παρουσιάζοντας ένα μοντέλο που λειτουργεί απρόσκοπτα με μνήμη PC3200 (έστω κι αν η υποστήριξη είναι ανεπίσημη), προσφέροντας παράλληλα κορυφαίο εξοπλισμό. Πέρα από την καθιερωμένη θύρα AGP (8x) και τις 6 υποδοχές PCI, ο ευτυχής κάτοχος της συσκευής έχει στη διάθεσή του θύρες Firewire και USB 2.0, IDE controller που μπορεί να λειτουργήσει κατά τα πρότυπα S-ATA/RAID, ενώ η ασύρματη επικοινωνία επιτυγχάνεται μέσω της χαρακτηριστικής "εικονικής" θύρας Bluetooth. Τέλος, το ποιοτικό σύστημα εξακάναλου ήχου που ενσωματώνει η mainboard αναμένεται να ενθουσιάσει το φιλόμουσο χρήστη.

- Διάθεση: Oktabit, τηλ.: 210 6067100
- Τιμή: € 211,00

### QDI Kudoz 7E/333-A

Ο απλός χρήστης, που δεν απαιτεί "εξωτικό" εξοπλισμό και δεν χρειάζεται τις εξεζητημένες δυνατότητες ρύθμισης μπορεί να επενδύσει άφοβα στη συγκεκριμένη mainboard της QDI. Ολοκληρώνει το KT333 της VIA, παρέχοντας στο χρήστη την επιθυμητή σταθερότητα αλλά και ικανοποιητική επεκτασιμότητα. Μπορεί να δεχτεί μέχρι 3 modules μνήμης τύπου PC2700, ενώ διαθέτει 6 υποδοχές PCI και μία AGP 4x. Με το δείκτη απόδοσης-τιμής να κινείται σε υψηλά επίπεδα, η συγκεκριμένη mainboard αποτελεί μια αξιοπρόσεκτη πρόταση.

- Διάθεση: Oktabit, τηλ.: 210 6067100
- Τιμή: € 100,00

## Mainboards για επεξεργαστές Intel

### Asus P4S8X/LAN/1394/SATA/R-133-UAY

Η Asus διατηρεί σταθερά τα πρωτεία στους τομείς της ποιότητας κατασκευής και του συνοδευτικού εξοπλισμού. Το 648/963 της SiS που ολοκληρώνει η mainboard προσφέρει εξαιρετικές επιδόσεις και, παράλληλα, οι έξι θύρες PCI, η υποδοχή AGP 8x και οι θύρες Firewire και USB 2.0 εξασφαλίζουν την επεκτασιμότητα του συστήματος. Επιπλέον, η ύπαρξη S-ATA/RAID controller εγγυάται την αξιοπιστία της λειτουργίας των δίσκων του χρήστη, ενώ η mainboard παρέχει τη δυνατότητα ασύρματης επικοινωνίας μέσω του προτύπου Bluetooth. Το κύκλωμα εξακάναλου ήχου αλλά και το ενσωματωμένο σύστημα δικτύωσης (LAN) ολοκληρώνουν την εξαιρετική εικόνα της mainboard της Asus.

- Διάθεση: Πλαίσιο, τηλ.: 800-11-12345
- Τιμή: € 210,00

### Iwill P4DA

Ο καταναλωτής που αναζητά μια οικονομική mainboard για τους επεξεργαστές της Intel μπορεί να επιλέξει το μοντέλο P4DA της Iwill, το οποίο προσφέρει επαρκείς επιδόσεις και διατίθεται σε δελεαστική τιμή. Στην "καρδιά" της mainboard εντοπίζουμε το ολοκληρωμένο Aladdin P4 της Ali, το οποίο συνεργάζεται, στην παρούσα υλοποίηση, με μνήμη τύπου PC2100. Η ποιότητα κατασκευής είναι αρκετά καλή, ενώ οι θύρες επέκτασης (AGP 4x, 6xPCI) καλύπτουν τις ανάγκες του απλού χρήστη.

- Διάθεση: Polygon ΕΠΕ, τηλ.: 210 8211454
- Τιμή: € 81,50

## Σκληροί Δίσκοι

# IBM IC35L180GB (180GB)



Ο αποθηκευτικός χώρος ποτέ δεν είναι αρκετός για ορισμένους χρήστες. Το μοντέλο IC35L180GB της IBM έρχεται να καλύψει αυτήν την "αχόρταγη" κατηγορία καταναλωτών, παρέχοντας ταυτόχρονα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά. Η ταχύτητα περιστροφής ανέρχεται, βέβαια, στις 7.200 στροφές ανά λεπτό, ενώ η ποσότητα μνήμης του ενσωματωμένου buffer στα 8MB. Αξίζει να σημειωθεί ότι η συσκευή είναι εφοδιασμένη με μηχανισμό αντικραδασμικής προστασίας τελευταίας γενιάς, αλλά και σύστημα διατήρησης της θερμοκρασίας σε σχετικά χαμηλά επίπεδα.

• Διάθεση: AMY, τηλ.: 210 6133000
• Τιμή: € 532,02

# IBM IC350L80 (80GB)

Αν και η συγκεκριμένη συσκευή δεν είναι ό,τι φθηνότερο κυκλοφορεί στην αγορά, εκτιμούμε ότι ο χρήστης στην κατηγορία των σκληρών δίσκων θα πρέπει να δαπανήσει ένα επιπλέον χρηματικό ποσό προκειμένου να διαφυλάξει την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων του. Το μοντέλο IC350L80 αποτελεί μια δοκιμασμένη λύση, που συνδυάζει ικανοποιητικές επιδόσεις με συμφέρουσα τιμή. Διαθέτει buffer μεγέθους 2MB, ενώ η ταχύτητα περιστροφής των platters εντοπίζεται στις 7.200 στροφές. Η κορυφαία ποιότητα κατασκευής, που αποτελεί σήμα κατατεθέν των δίσκων της IBM, εξασφαλίζει την αξιοπιστία της συσκευής.



• Διάθεση: AMY, τηλ.: 210 6133000
• Τιμή: € 157,34

## CD-Rs/RWs

# Plextor 48x24x48

Παρά τις πιέσεις που δέχεται από τον ανταγωνισμό, η Plextor διατηρεί σταθερά την πρωτοπορία στις συσκευές εγγραφής, παρουσιάζοντας μοντέλα που παρέχουν κορυφαίες επιδόσεις και μεγάλη διάρκεια ζωής, ενώ διακρίνονται για τις εξαιρετικές ικανότητες ανάκτησης δεδομένων από κατεστραμμένα ή προστατευμένα δισκάκια. Αν και το προτεινόμενο μοντέλο δεν ενσωματώνει κάποια τεχνολογική καινοτομία, συγκεντρώνει όλα τα χαρακτηριστικά που θα αναζητήσει ο απαιτητικός χρήστης.




• Διάθεση: Disk Impex, τηλ.: 210 9404079
• Τιμή: € 154,50

# Sony 40x12x48

Οι ταχύτητες εγγραφής των CD-Writers έχουν φτάσει πλέον τις ταχύτητες ανάγνωσης, ενώ οι τιμές των εν λόγω συσκευών έχουν πάρει τον κατήφορο. Δίνοντας περίπου € 70,00 λοιπόν, ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί τον ποιοτικό εγγραφέα CD της Sony, ο οποίος συνιστά μια ταχύτατη πρόταση, που συγκεντρώνει, επιπλέον, όλες τις τεχνολογίες που εξασφαλίζουν την αξιοπιστία της διαδικασίας της εγγραφής. Προφανώς, το μοναδικό αδύνατο σημείο του προϊόντος είναι η σχετικά χαμηλή ταχύτητα επανεγγραφής, η οποία "περιορίζεται" στα 12x. Πού φτάσαμε...




• Διάθεση: Sony Hellas, τηλ.: 210 6777701
• Τιμή: € 73,34

## Οθόνες CRT

# NEC FP955

Η 19άρα οθόνη της NEC αποτελεί μία από τις ποιοτικότερες συσκευές στην κατηγορία της, αφού παρέχει κορυφαία ευκρίνεια ακόμα και σε πολύ υψηλές αναλύσεις. Ο καθοδικός σωλήνας που χρησιμοποιείται είναι τύπου Diamondtron NF, ενώ το dot pitch εντοπίζεται στα 0,25mm. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση είναι η 1.600x1.200, στην οποία η οθόνη δίνει συχνότητα ανανέωσης 87Hz! Η πολύ καλή ποιότητα κατασκευής και η άριστη γεωμετρία συμπληρώνουν την εξαιρετική εικόνα της συσκευής και την καθιστούν ιδανικό εργαλείο για τον απαιτητικό επαγγελματία αλλά και για τον gamer.



• Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
• Τιμή: € 602,00

# Sony CPD E250



Η συγκεκριμένη πρόταση της Sony στην κατηγορία των 17 ιντσών αποδεικνύει περίτρανα ότι ο χρήστης που αναζητά μια ποιοτική οθόνη δεν είναι απαραίτητο να ξοδέψει μια περιουσία. Το εν λόγω μοντέλο παρέχει ικανοποιητική ευκρίνεια, ακόμα και στη μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση (1.600x1.200), στην οποία ο ρυθμός κάθετης ανανέωσης ανέρχεται στα 77Hz. Ο καθοδικός, ακολουθεί, βέβαια, την τεχνολογία FD Trinitron. Συνολικά, η οθόνη της Sony αναμένεται να ικανοποιήσει απόλυτα τον απλό χρήστη (και όχι μόνο), αφού συνδυάζει ποιοτική απεικόνιση με προσιτή τιμή.

• Διάθεση: Sony Hellas, τηλ.: 210 6777701
• Τιμή: € 400,00

# Πριν αγοράσετε...

## Οθόνες TFT

## EIZO Flexscan L685



Το μήκος της διαγωνίου του συγκεκριμένου μοντέλου της EIZO εντοπίζεται στις 18,1 ίντσες και η υποστηριζόμενη ανάλυση είναι η 1.280x1.024. Η κορυφαία ποιότητα κατασκευής - σήμα κατατεθέν της EIZO - καθώς και η χρωματική πιστότητα καθιστούν την οθόνη ιδανική για τον επαγγελματία. Το σύστημα καταχώρισης των ρυθμίσεων χαρακτηρίζεται από υποδειγματική ευχρηστία, γεγονός που προδίδει ότι η οθόνη απευθύνεται σε ιδιαίτερα απαιτητικούς χρήστες, που θα αδιαφορήσουν για το πολύ υψηλό κόστος της.

- Διάθεση: Microtech, τηλ.: 210 2370500
- Τιμή: € 2.370,00

## Iiyama AX3819

Με το μοντέλο AX3819 η Iiyama φιλοδοξεί να παρουσιάσει μια οικονομική πρόταση, που προσφέρει όμως πολύ καλές επιδόσεις. Η διαγώνιος έχει μήκος 15 ίντσες, ενώ η υποστηριζόμενη ανάλυση είναι, φυσικά, η κλασική 1.024x768. Η απόδοση των χρωμάτων είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική, ενώ και ο χρόνος απόκρισης, που εντοπίζεται στα 30ms, κρίνεται ως πολύ καλός. Συνολικά, η συσκευή της Iiyama θα ικανοποιήσει απόλυτα τον απλό χρήστη, ενώ η τιμή στην οποία διατίθεται είναι εξαιρετικά συμφέρουσα.



- Διάθεση: Πλαίσιο, τηλ.: 800-11-12345
- Τιμή: € 670,00

## Κάρτες Ηχου

## Creative SoundBlaster Audigy Platinum




Η συγκεκριμένη κάρτα είναι, θεωρητικά τουλάχιστον, 4 φορές ισχυρότερη από τις παλαιότερες EMU10K1, προσφέροντας ήχο 24bit, καθώς και άκρως εντυπωσιακά εφέ (Environment Morphing & Panning).
Η έκδοση Platinum περιλαμβάνει μια ειδική πρόσοψη (ονομάζεται Live Drive), η οποία τοποθετείται σε φατνία 5,25 ιντσών και περιλαμβάνει μια σειρά επιπλέον εισόδων και ρυθμίσεων. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι έξοδοι της κάρτας που αναλαμβάνουν την υλοποίηση του προτύπου 5.1 είναι επιχρυσωμένες!

- Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
- Τιμή: € 258,00

## Creative SoundBlaster Live Player 5.1

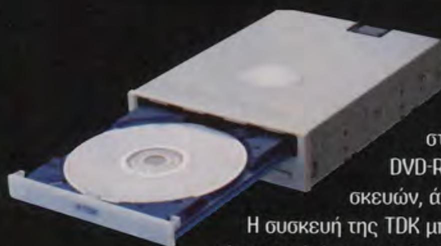
Παρά την ηλικία της, η πολύ καλή κάρτα της Creative προσφέρει ικανοποιητικές επιδόσεις, ενώ παρέχει υποστήριξη σε όλα τα πρότυπα που εξασφαλίζουν την άριστη συνεργασία της συσκευής με όλες τις εφαρμογές που παράγουν ήχο Surround. Το ολοκληρωμένο EMU10K1, που επωμίζεται το βάρος της επεξεργασίας, ενσωματώνει το σύστημα EAX, το οποίο είναι υπεύθυνο για την παραγωγή ειδικών ηχητικών εφέ στα παιχνίδια που το υποστηρίζουν.



- Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
- Τιμή: € 47,00

## DVD-ROMs

## TDK Cyclone DVD-R/RW



Ο απαιτητικός χρήστης δεν θα αρκεστεί στην απλή αναπαραγωγή των DVDs, αλλά θα προχωρήσει στην αγορά κάποιας συσκευής DVD-R/RW! Οι τιμές των εν λόγω συσκευών, άλλωστε, έχουν μειωθεί αισθητά. Η συσκευή της TDK μπορεί να γράφει ένα DVD σε περίπου μισή ώρα, ενώ διαθέτει σύστημα αποφυγής του ξεχασμένου μεν, αλλά πάντα ενοχλητικού φαινομένου του buffer underrun. Φυσικά, το Cyclone έχει τη δυνατότητα να εγγράφει και απλά CDs αλλά στην παλαιολιθική ταχύτητα των 8x!

- Διάθεση: Αφοί Σαραβέλλου, τηλ.: 210 9238653
- Τιμή: € 352,82

## Pioneer 117 16x40x

Αν και δεν διαθέτει τον παραδοσιακό μηχανισμό slot-in που καθιέρωσε η Pioneer, ο παρών οδηγός DVD δεν πρόκειται να απογοητεύσει το χρήστη, αφού προσφέρει εξαιρετικές επιδόσεις ενώ η τιμή στην οποία διατίθεται είναι μάλλον χαμηλή. Η μονάδα ενσωματώνει μνήμη cache 512KB και η ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης του DVD εντοπίζεται στα 16x. Η ποιότητα κατασκευής είναι πολύ καλή και αντάξια του ονόματος της Pioneer και αποτελεί εγγύηση για τη μακρόχρονη λειτουργία του οδηγού.

- Διάθεση: Intersys A.E., τηλ.: 210 9247000
- Τιμή: € 58,67



## Εκτυπωτές Inkjet

### Canon S6300



Το μοντέλο της Canon συνιστά έναν από τους ποιοτικότερους έγχρωμους εκτυπωτές inkjet της αγοράς. Εχει τη δυνατότητα εκτύπωσης σε χαρτί A3, ενώ ο τροφοδότης χαρτιού μπορεί να πάρει μέχρι 100 φύλλα. Η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 2.400x1.200, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης είναι εξαιρετική από κάθε άποψη. Πρέπει να σημειωθεί ότι η συσκευή διαθέτει τέσσερα ανεξάρτητα μελάνια, γεγονός που καθιστά τις εκτυπώσεις ιδιαίτερα οικονομικές. Η ταχύτητα του μοντέλου, τέλος, ικανοποιεί πλήρως, αφού ανέρχεται στις 17 σελίδες ανά λεπτό.

- Διάθεση: Intersys A.E., τηλ.: 210 9247000
- Τιμή: € 459,00

### HP 5550

Ο εκτυπωτής της HP αποτελεί την καλύτερη επιλογή για το χρήστη που αναζητά έναν εκτυπωτή μέσου κόστους, ο οποίος θα προσφέρει ποιοτικές αλλά και οικονομικές εκτυπώσεις. Η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 4.800x1.200, αν και ο χρήστης θα χρησιμοποιεί συνήθως την ανάλυση 1.200x1.200 σε συνδυασμό με την τεχνολογία Photoret IV, η οποία προσφέρει εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας (διευκρινίζουμε ότι η Photoret IV δεν λειτουργεί σε υψηλότερη ανάλυση). Η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης της συσκευής εντοπίζεται στις 17 σελίδες ανά λεπτό.



- Διάθεση: Hewlett-Packard Hellas, τηλ.: 210 6789600
- Τιμή: € 199,42

## Scanners

### Microtek ScanMaker 5600



Η Microtek έχει παράδοση στο χώρο των scanners, έχοντας παρουσιάσει κατά καιρούς ιδιαίτερα αξιόλογα μοντέλα. Η εξεταζόμενη συσκευή εντυπωσιάζει, αφού παρέχει μέγιστη ανάλυση σάρωσης 9.600x9.600dpi (και 4.800x1.200 σε βάθος χρώματος 48bit). Αν και η λειτουργία σε αυτήν τη ρύθμιση αποδεικνύεται, τελικά, χρονοβόρα, στις συνθήκες της καθημερινής χρήσης, ο ScanMaker αποδεικνύεται αρκετά γρήγορος, παρέχοντας επιδόσεις που θα ζήλευαν ακόμα και πολύ ακριβότερα μοντέλα.

- Διάθεση: BSI, τηλ.: 210 6511826
- Τιμή: € 221,00

### Microtek ScanMaker 3800

Πάλι scanner της Microtek; Γιατί όχι, απ' τη στιγμή που οι προτάσεις της πληρούν τις προϋποθέσεις μας! Αν και όχι ο φθηνότερος που θα βρείτε, ο 3800 προσφέρει σε πολύ συμφέρουσα τιμή ποιότητα σάρωσης που θα ζήλευαν πολλοί ακριβότεροι, άρτιο εξοπλισμό αλλά και ικανοποιητική ταχύτητα. Στα υπέρ, το πρόγραμμα OCR που τον συνοδεύει, με το οποίο μπορείτε να μεταφράσετε το γραπτό κείμενο μιας σελίδας σε αρχείο Word.



- Διάθεση: BSI, τηλ.: 210 6511826
- Τιμή: € 94,30

## MP3 Players

### Jukebox

Ύστερα από αρκετή σκέψη, καταλήξαμε πως το πιο hi-end φορητό σύστημα MP3 δεν θα μπορούσε να είναι παρά ένα με σκληρό δίσκο. Το Jukebox με τα 10GB της Creative είναι υπεραρκετό για κάθε απαιτητικό χρήστη. Αν και σχετικά μεγάλο σε όγκο, έχει όλες τις επιλογές για να μπορείτε να απολαύσετε τα MP3 σας, τόσο στο δρόμο με ακουστικά όσο και στο σπίτι ή στο αυτοκίνητο με ηχεία. Υπάρχει και με 20MB, αλλά το 10άρι είναι φθηνότερο και σίγουρα επαρκεί.




- Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
- Τιμή: € 312,60

### Beatman

Για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα, προτείνουμε έναν player που δέχεται μίνι CDs, το Beatman της Freecom. Μικρός σε μέγεθος και χωρίς πολλές φανφάρες είναι ένας ιδανικός μέσος player, για όσους επιζητούν καλή μουσική παρέα, χωρίς "πηδήματα της βελόνας" και χωρίς την ανάγκη δεκάδων ρυθμίσεων.



- Διάθεση: BSI, τηλ.: 210 6511826
- Τιμή: € 188,80

## Joysticks

### Hotas Cougar



Τα joysticks ήταν πάντα οι μοχλοί που προτιμούσαν οι λάτρεις των flight simulators. Αν είστε fans αυτού του είδους παιχνιδιών και αντέχετε να δώσετε μερικά χρήματα παραπάνω, το Hotas Cougar της Thrustmaster είναι ίσως ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η βιομηχανία του gaming! Αυθεντικό αντίγραφο του συστήματος πλοήγησης των μαχητικών F16, αποτελείται από δύο αξιοθαύμαστης κατασκευής μέρη: έναν μοχλό πλοήγησης και ένα throttle controller, με όλα τα πλήκτρα που θα μπορούσατε να χρειαστείτε!

- Διάθεση: Zegetron, τηλ.: 210 6856000
- Τιμή: € 358,99

### ST 330 Rumble Force



Αν ψάχνετε για ένα joystick σε καλή τιμή αλλά με κορυφαίες επιδόσεις, το ST330 της Saitek είναι για εσάς. Μέσα του κρύβει μια αξιόλογη μηχανή ανάδρασης, ενώ επάνω του διαθέτει όλα τα απαραίτητα πλήκτρα και τους μοχλούς για τις βασικές λειτουργίες κάθε παιχνιδιού εξομοίωσης. Στα συν του, το εντυπωσιακό, σχεδόν "εξωγήινο" design του!

- Διάθεση: Despec Multimedia, τηλ.: 210 9480000
- Τιμή: € 46,66

## Gamepads

### Wingman Rumblepad



Η πρόταση της Logitech στο χώρο των δονούμενων gamepads παραμένει η καλύτερη, αν και πλέον δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ιδιαίτερα κομψή. Η συμβατότητά του όμως με τα παιχνίδια καθώς και οι σχετικά καλύτερες επιδόσεις του στους εξομοιωτές το οδήγησαν να κερδίσει τη θέση αυτή από το Firestorm Dual Power της Thrustmaster. Ενα ακόμα συν είναι η τιμή του. Είναι από τα φθηνότερα της κατηγορίας του!

- Διάθεση: Ideal Electronics, τηλ.: 210 9578800
- Τιμή: € 44,70

### Sidewinder Gamepad USB




Με δύο κινήσεις παίζετε! Το plug & play gamepad της Microsoft είναι από τα πιο διαδεδομένα στην gaming κοινότητα και όχι άδικα. Αν και απλό στο σχεδιασμό, κατορθώνει να συνδυάσει κορυφαία εργονομία αλλά και πολύ χαμηλή τιμή. Δεν διαθέτει φυσικά δόνηση, αλλά είναι σαφώς το ιδανικό χειριστήριο για όσους απλώς θέλουν να παίζουν τα παιχνιδάκια τους, χωρίς να καταξοδευτούν.

- Διάθεση: Microsoft Hellas, τηλ.: 210 6151200
- Τιμή: € 18,80

## Τιμόνια

### F1 Force Feedback Racing Wheel

Το πιο εντυπωσιακό τιμόνι που πέρασε ποτέ από τα γραφεία του περιοδικού δεν είναι άλλο από το τελευταίο μοντέλο της σειράς Ferrari της Thrustmaster. Πρόκειται για σχεδόν ακριβές αντίγραφο τιμονιού Formula 1, με μεταλλικά κινητά μέρη. Οι ταχύτητες, το γκάζι και το φρένο αλλάζουν από λεβιέ που βρίσκεται πίσω από το τιμόνι, ενώ για τους κλασικούς υπάρχει μια επίσης μεταλλική πεταλιέρα. Ακριβό μεν, ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά δε!




- Διάθεση: Zegetron, τηλ.: 210 6856000
- Τιμή: ή: € 199,99

### R440 Feedback Racing Wheel

Το τιμόνι της Saitek είναι πραγματικά εντυπωσιακό. Εκτός από τη συμφέρουσα τιμή του, ένα χαρακτηριστικό που το κάνει να ξεχωρίσει αμέσως από τα υπόλοιπα είναι η πεταλιέρα του. Χρησιμοποιώντας μια εντελώς διαφορετική τακτική, η Saitek κατασκεύασε μια βάση με "κρεμαστά" πετάλια, αποφεύγοντας έτσι τις μετακινήσεις από τις οποίες υποφέρουν, στο σύνολό τους, τα τιμόνια όλων των άλλων!



- Διάθεση: Despec Multimedia, τηλ.: 210 9480000
- Τιμή: € 115,92

## ΕΞΥΠΝΕΣ ΑΓΟΡΕΣ

## Shuttle AK32A



Ο χρήστης που επιθυμεί να αναβαθμίσει το σύστημά του, διατηρώντας παράλληλα τα modules τύπου SDRAM του παλιού υπολογιστή του (μια και την περίοδο που διανύουμε οι μνήμες είναι γενικά ακριβές), μπορεί να προμηθευτεί την οικονομική mainboard της Shuttle, η οποία δέχεται τους επεξεργαστές της AMD. Το ενσωματωμένο chipset είναι το KT266A, το οποίο, βέβαια, είναι παρωχημένο τεχνολογικά, ωστόσο παρέχει ικανοποιητικές επιδόσεις. Η mainboard διαθέτει μία θύρα AGP 4x και 5 PCI, ενώ υπάρχουν και δύο θέσεις για μνήμη τύπου DDR SDRAM.

- Διάθεση: Μακεδονικά Περιφερειακά, τηλ.: 2310 330470
- Τιμή: € 80,00

## Matsonic MS 9147C



Αν επιθυμείτε να κρατήσετε την παλιά σας μνήμη τύπου SDRAM, αλλά προτιμάτε να προχωρήσετε στην αγορά κάποιου επεξεργαστή της Intel, θα πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη τη συγκεκριμένη πρόταση της Matsonic. Ενσωματώνει το P4X266E της VIA και, παρόλο που δεν διεκδικεί τα πρωτεία στον τομέα των επιδόσεων ή του εξοπλισμού, αποδίδει αξιοπρεπώς και διατίθεται σε πολύ χαμηλή τιμή. Η mainboard μπορεί να δεχθεί μέχρι και 4 συσκευές PCI, ενώ διαθέτει υποδοχή AGP 4x και 2 θέσεις για DDR SDRAM, στην περίπτωση που αποφασίσετε να πετάξετε επιτέλους την παλιά μνήμη σας.

- Διάθεση: Info-Quest, τηλ.: 210 9299400
- Τιμή: € 79,00

## Triplex Millennium Silver Ti 4200 128MB



Ο χρήστης που θεωρεί ότι οι επιδόσεις του ολοκληρωμένου 9000 Pro της ATI δεν τον καλύπτουν, ενώ βρίσκει (και με το δίκιο του) τις υλοποιήσεις του κορυφαίου 9700 Pro ακριβές, μπορεί να προχωρήσει στην απόκτηση μιας κάρτας γραφικών με το chipset GeForce 4 Ti 4200 της nVIDIA, το οποίο αναμένεται να τον ικανοποιήσει απόλυτα. Η υλοποίηση που προτείνουμε συνιστά μια ιδιαίτερα ποιοτική πρόταση, η οποία προκαλεί τον ευτυχή κάτοχό της να την υπερχρονίσει.

- Διάθεση: Πλαίσιο, τηλ.: 800-11-12345
- Τιμή: € 282,00

## HP LaserJet 1000W

Αν δεν χρειάζεστε έγχρωμες εκτυπώσεις, αλλά σας ενδιαφέρει η ταχύτητα, η αξιοπιστία και η οικονομία, δεν πρέπει να αγοράσετε κάποιον inkjet εκτυπωτή, αλλά πρέπει να προχωρήσετε κατευθείαν στην αγορά κάποιου μοντέλου laser. Η αρχική διαφορά στην τιμή, που μπορεί να φαίνεται σημαντική, θα καλυφθεί σε σύντομο χρονικό διάστημα, αφού η οικονομία στα αναλώσιμα που επιτυγχάνουν οι εκτυπωτές laser είναι μεγάλη. Το μοντέλο LaserJet 1000 αποτελεί μια οικονομική πρόταση, η οποία, ωστόσο, θα ικανοποιήσει τον απλό χρήστη. Η ταχύτητα εκτύπωσης ανέρχεται στις 10 σελίδες ανά λεπτό, ενώ η μέγιστη ανάλυση είναι 600x600dpi.



- Διάθεση: Hewlett-Packard Hellas, τηλ.: 210 6789600
- Τιμή: € 305,62

## Addtronics7896A



Πολλοί καταναλωτές δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στο κουτί του συστήματος, οι power-users, όμως, οι οποίοι επεμβαίνουν συχνά στον υπολογιστή τους, χρειάζονται ένα μοντέλο που θα τους δίνει την απαιτούμενη ελευθερία κινήσεων αλλά και τον απαιτούμενο χώρο για την καλύτερη ροή του αέρα. Το κουτί της Addtronics ανοιγοκλείνει χωρίς βίδες, διαθέτει ειδικές οπές εξαερισμού, σύστημα φιλτραρίσματος του αέρα στην πρόσοψη, και, βέβαια, θέσεις για επιπλέον ανεμιστήρες. Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά δικαιολογούν το υψηλό κόστος του συστήματος.

- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: € 211,22

## Μνήμη Corsair DDR SDRAM

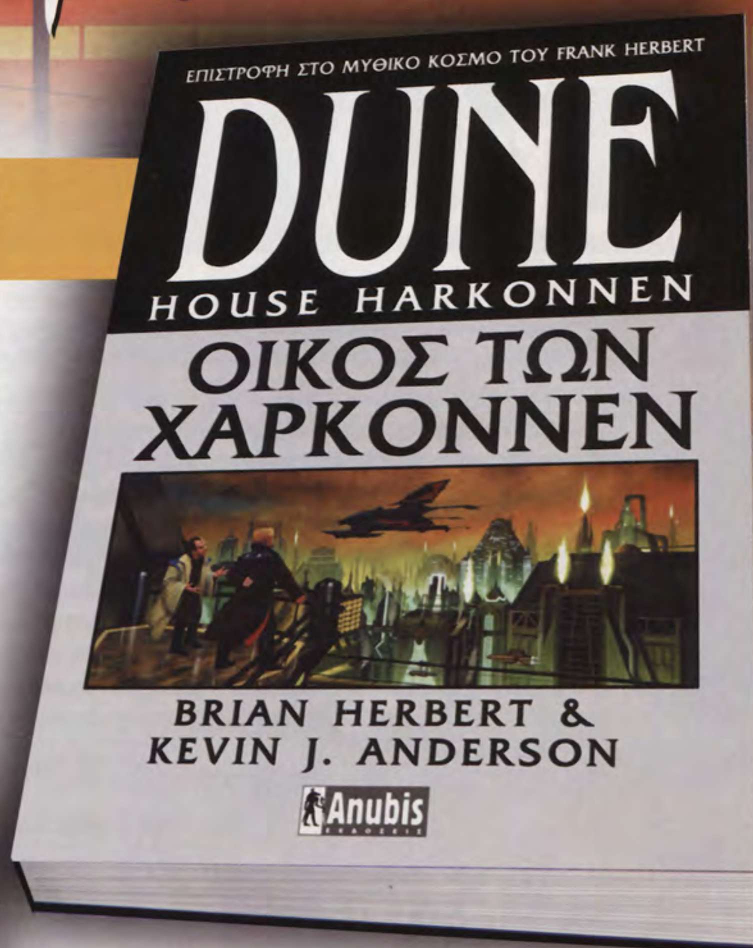


Οι περισσότεροι προτιμούν τις ανώνυμες μνήμες, επιθυμώντας να κρατήσουν το συνολικό κόστος σε χαμηλά επίπεδα. Οι επώνυμες μνήμες, όμως, αποτελούν εγγύηση για την ομαλή λειτουργία του συστήματός μας, ειδικά αν σκεφτόμαστε να ασχοληθούμε με το overclocking. Σε τέτοιες "ειδικές" περιπτώσεις, τα modules της Corsair αποδεικνύονται εξαιρετική επιλογή, αφού η ποιότητα κατασκευής τους τα καθιστά ιδιαίτερα ανθεκτικά, ενώ ο χαμηλός χρόνος απόκρισής τους εγγυάται τη βελτίωση των συνολικών επιδόσεων.

- Διάθεση: Checkmate International, τηλ.: 210 7470520
- Τιμή: 256MB DDR SDRAM PC-2700: € 161,54 , PC-3200: € 186,44

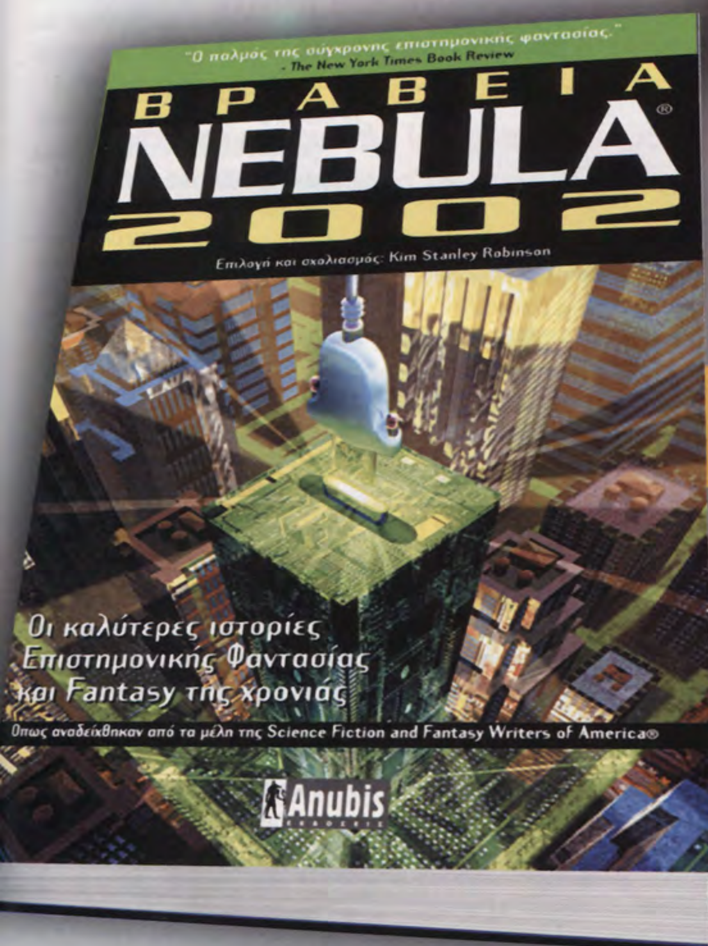
**Οι τιμές είναι ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.**

με βιβλία Anubis




## DUNE: ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΚΟΝΝΕΝ

Οι Brian Herbert και Kevin J. Anderson επιστρέφουν στο συναρπαστικό κόσμο του DUNE του Frank Herbert, παρουσιάζοντας μια μεγάλη ποικιλία από ολοζώντανους, πολύπλοκους χαρακτήρες, που συγκρούονται για το ποιος θα ορίσει τελικά τη μοίρα των κόσμων...




## ΒΡΑΒΕΙΑ NEBULA 2002

Οι καλύτερες ιστορίες Επιστημονικής Φαντασίας και Fantasy της χρονιάς, επιλεγμένες από τα μέλη της Science Fiction and Fantasy Writers of America, με διηγήματα και σχόλια που αντανακλούν το σύγχρονο τοπίο της Ε.Φ. του 21ου αιώνα.

www.anubis.gr

# Troubleshooter

# ΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ



Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!
- Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.
- Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.
- Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.
- Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.

**Το "TroubleShooter" αυτού του μήνα είναι το πιο ισορροπημένο απ' όλα όσα έχετε δει! Πολλές απορίες hardware, πολλές συμβουλές αγορών και πολλές απαντήσεις σχετικά με τα games. Οσοι δεν βρίσκουν τις δικές τους ερωτήσεις, ας κάνουν λίγη υπομονή! Κάνουμε το καλύτερο δυνατό!**

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

## ΕΧΩ ΞΕΜΕΙΝΕΙ ΜΕ ΑΥΤΑ!



Εχω ένα PC με τα εξής: Intel Pentium II στα 300MHz, 64MB RAM, 2GB σκληρό δίσκο (πέσατε κάτω, έτσι;), δεν ξέρω τη motherboard, ATAPI CD-ROM 48x, κάρτα γραφικών ATI Graphics pro Turbo machVT 64 στα 2MB (ξαναπέσατε κάτω, εε;), κάρτα ήχου on board Sound pro (μόνο αυτό ξέρω), τροφοδοτικό 230Watt και internal V.92 56KB modem. Οι ερωτήσεις μου, λοιπόν, είναι οι εξής:

α) Εξαιτίας προβλήματος και αναγκαστικού reinstall των Windows 98 έχασα τους drivers των καρτών γραφικών και ήχου. Η ερώτησή μου, λοιπόν, είναι αν μπορώ να τους βρω πουθενά (δεν έχω τα CDs τους) ή είναι καλύτερα να αγοράσω μία GeForce2 MX ή RIVA TNT 2 (η AGP θύρα μου υποστηρίζει 1, 2 και 4x) και μία SoundBlaster 128 PCI;

β) Διάβασα σε ένα άρθρο για overclocking πως το καλύτερο πρόγραμμα που κυκλοφορεί έως τώρα για overclock του επεξεργαστή είναι το SoftFSB και πως μπορεί κάποιος να το κατεβάσει από το www.h-oda.com. Ετσι μπήκα στο site, όπου διαπίστωσα πως τα περισσότερα services & downloads, συμπεριλαμβανομένου του SostFSB, ήταν ακυρωμένα. Τελικά κατάφερα να κατεβάσω το πρόγραμμα από άλλο site, αλλά είχε

# ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΛΥΣΗ...

**κάποιο πρόβλημα (αδύνατη η εύρεση κάποιου .dll αρχείου το οποίο υπήρχε κ.λπ.). Κατέβασα το πρόγραμμα και από άλλα sites, αλλά μου έδειχνε ακριβώς το ίδιο πρόβλημα. Τι να κάνω; Υπάρχει κάποιο άλλο εξίσου καλό πρόγραμμα και πού μπορώ να το βρω;**

**γ) Θέλω να αγοράσω και έναν σκληρό δίσκο ο οποίος θα είναι 40GB και θα στοιχίζει μέχρι 135 ευρώ. Μπορείτε να με συμβουλέψετε ποια μάρκα και στα πόσα RPM θα λειτουργήσει στον επεξεργαστή μου (το πιθανότερο ύστερα από overclock στα 400MHz);**

**δ) Θα μπορεί η motherboard μου αργότερα να "σηκώσει" έναν Celeron στα 1000MHz;**

**theodoretiko@yahoo.gr**

## ΚΑΡΤΑ... Μ' ΕΚΑΨΕΣ

Εχω έναν Celeron 1.100MHz, 256RAM και motherboard Matsonic MS7308E SOCKET 370 με ενσωματωμένη κάρτα γραφικών 64MB άγνωστης μάρκας. Σε games όπως το Fly Simulator 2002 η απόδοση της κάρτας είναι ανεκτή, όμως από εκεί και πέρα δεν έχει θύρα AGP για να βάλω μια άλλη καλή κάρτα, εκτός από κάποια PCI (όπως Voodoo ή κάποια TNT). Θα δω αισθητή βελτίωση αν βάλω μια τέτοια κάρτα ή είναι καλύτερο να αλλάξω motherboard με μία που να έχει θύρα AGP;

Γιώργος
kesos1@yahoo.gr

*Οι καλύτερες PCI κάρτες που θα μπορούσες να αγοράσεις είναι οι Voodoo 4 και Voodoo 5 ή ακόμα και η GeForce 2MX. Δυστυχώς αυτές οι κάρτες ποτέ δεν κέρδισαν μερίδιο στην ελληνική αγορά (οι Voodoo εμφανίστηκαν για λίγο καιρό). Μόνο σε αγορές μεταχειρισμένων (www.fleamarket.gr) ή μέσω παραγγελίας από το εξωτερικό θα μπορούσες να βρεις κάποια. Φυσικά, η καλύτερη λύση θα ήταν να αλλάξεις motherboard.*



Voodoo 5: Ο τελευταίος των Μόι-PCI-κανών.



α) Drivers για την κάρτα γραφικών θα βρεις εύκολα στη σελίδα της ATI (www.atitech.com). Για την κάρτα ήχου, εφόσον είναι on board, θα πρέπει να γνωρίζεις τη motherboard σου. Αν αγοράσεις νέες κάρτες, θα λύσεις σίγουρα τα προβλήματά σου. Μην αγοράσεις μόνο TNT!

β) Για το SoftFSB, τι να σου πω... Η λειτουργία του επηρεάζεται από τα Windows και άρα μπορεί να κολλάει οπουδήποτε. Πάντως, δεν το χρησιμοποιώ και, φυσικά, δεν στο συνιστώ. Ο καλύτερος τρόπος για να κάνεις overclocking είναι μέσω hardware, αλλάζοντας την τιμή του FSB στο BIOS είτε με Jumperάκια.

γ) Αν θες να κάνεις οικονομία, προτίμησε έναν δίσκο ΑΤΑ 66 ή 100 και ταχύτητας 5.400 RPM. Αν θέλεις έναν δίσκο που θα τον κρατήσεις για το μέλλον, προτίμησε ΑΤΑ 133 στις 7200. Οποιοσδήποτε μεταξύ των IBM, WD και Maxtor είναι ιδανικός.

δ) Θεωρητικά μπορεί. Απλώς πρέπει να (μάντεψε) ξέρεις το μοντέλο της motherboard σου...

## ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ, ΜΑ ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ



**Θέλω να αγοράσω καινούρια κάρτα γραφικών, όχι γιατί η τωρινή (μία TNT2/TNT2 Pro AGP 32MB) με έχει απογοητεύσει (το Dungeon Siege το παίζει χαλαρά με όλα τα settings στο full), αλλά γιατί δεν υποστηρίζει T&L, κάτι που απαιτείται από το Battlefield 1942 το οποίο έσπευσα να αποκτήσω μόνο και μόνο για να κάθομαι τώρα και να χαζεύω το κουτί του :(**

**Ετσι, λοιπόν, όντας φαν της nVIDIA, προσανατολίστηκα στις κάρτες της. Αφού διάβασα κάπου μισή ντουζίνα περιοδικά του χώρου και ύστερα από κάπου 3 ώρες ψαξίματος στο Internet, κατέληξα στα εξής ΠΟΛΥ μπερδεμένα συμπεράσματα, τα οποία παρακαλώ να μου... ξεμπερδέψεις:**

**Οι MX κάρτες της εν λόγω εταιρείας είναι "χαλιναγωγημένες" εκδόσεις των αντίστοιχων Ti (μιλώντας πάντα για τις σειρές GeForce 2 & 4). Ετσι, η GF4 MX 460 είναι μια "παιδική" GF4 Ti 4600, ενώ η GF4 MX 420 μια "παιδική" GF4 Ti 4200 κ.ο.κ. Σωστά ως εδώ; Αν όμως κάποιος συγκρίνει τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους, θα δει ότι ενώ η GF4 MX 460 είναι πολύ ανώτερη από την GF4 Ti 4200 (τόσο σε RAM & GPU clocking**



# Troubleshooter



## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Πρώτον, σας συγχαίρω για την τόσων χρόνων εκπληκτική δουλειά σας και, δεύτερον, θα ήθελα τη συμβουλή σας! Πρόκειται να κάνω μια μικρή αναβάθμιση στο PC μου όσον αφορά στην κάρτα γραφικών. Το σύστημά μου διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά: AMD Thunderbird 1.000MHz, motherboard QDI Kinetiz 7T, 576MB RAM 133MHz, 3D Prophet 2 MX400 της Hercules (τα υπόλοιπα πιστεύω δεν χρειάζονται). Εγώ είμαι της γνώμης να πάρω μια GeForce 4 Ti 4200 και συγκεκριμένα την υλοποίηση της Suma. Εσείς τι προτείνετε;

Κώστας
djsgos2@yahoo.gr

Αν η motherboard σου υποστηρίζει τάση 1,5Volt στην AGP, η επιλογή σου μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους! Αν όχι, μία εκ των GeForce 3 και Radeon 8500 θα ήταν ό,τι πρέπει...

**όσο και σε bandwidth), παρόλα αυτά αποδίδει αρκετά λιγότερο! Ακόμα μεγαλύτερη έκπληξη προκαλεί το γεγονός ότι οι δύο κάρτες που προανέφερα κοστίζουν ακριβώς το ίδιο (περίπου 175,00 ευρώ + ΦΠΑ). Δεν θα σε ρωτήσω γιατί να αγοράσει κανείς την πρώτη (την MX), αφού με τα ίδια λεφτά μπορεί να έχει την Ti. Ωστόσο, απορία μού προκαλεί το γεγονός ότι, ενώ η MX υπερέχει σε όλα τα σημεία από την Ti, δεν κατορθώνει να την κερδίσει σε επιδόσεις. Τι είναι τελικά αυτό που η nVIDIA έχει αφαιρέσει από τις MX κάρτες της; Είναι η προφανής επιλογή (η GF4 Ti 4200) και η σωστή; Τα πράγματα μπλέχτηκαν ακόμα περισσότερο όταν αποφάσισα να κοιτάξω και τις προτάσεις της ATI. Μπορείς να μου πεις τους κωδικούς των πυρήνων των chipsets της ATI; Π.χ. RV250 για το Radeon 9000, R200 για το Radeon 8500 κ.ο.κ.**

**Νίκος Αποστολέλλης**
**valliant69@bigfoot.com**



Οσον αφορά στις περισσότερες από τις ερωτήσεις σου, σίγουρα το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους θα σε κατατόπισε πλήρως. Οπως θα κατάλαβες, οι GeForce4 MX είναι λιγότερο από ..."παιδικές" GeForce4 Ti. Οι περιορισμοί στην αρχιτεκτονική τους είναι αυτοί που τις κάνουν να μένουν πίσω σε επιδόσεις παρά την υψηλή ταχύτητα. Σχετικά με τις μικρές Radeon 9000, οι MX έχουν παρόμοιες επιδόσεις, όμως μειονεκτούν στο γεγονός ότι δεν είναι συμβατές με το DirectX 8,1 (φήμες λένε πως το Doom 3 θα τρέχει μόνο σε κάρτες DX8,1 και πάνω), κάτι που μειώνει αισθητά τη "ζωή" τους... Τα chipsets της ATI είναι αυτά που αναφέρεις, συν το R300 των Radeon 9700 και 9500. Η καλύτερη κάρτα σε σχέση τιμής/απόδοσης είναι, φυσικά, η GeForce4 Ti4200...

**Προσέξετε προτού αγοράσετε: Οι GeForce 4Ti απαιτούν από την AGP να υποστηρίζει τάση 1,5Volt, αλλιώς... τσαφ!**

## ONE CARD BUT WHICH CARD?

**Είμαι τακτικός αναγνώστης του περιοδικού σας και έχω κάποιες απορίες σχετικά με τις κάρτες γραφικών. Εχω ένα PC με τα εξής: Pentium III 733MHz, 256RAM, motherboard της Microstar MS-6153VA με AGP2x, οθόνη CTX 15" model 1569, κάρτα γραφικών Voodoo3 3000 και τροφοδοτικό 350Watt. Σκέφτομαι να αλλάξω την ξεπερασμένη πλέον Voodoo με μια καινούρια κάρτα γραφικών. Υστερα από πολύ ψάξιμο κατέληξα στα εξής μοντέλα: Suma Platinum Geforce3Ti 200 SE, Platinum Geforce4 MX 460 SE, Platinum Geforce4Ti 4200 SE, ATI 8500LE και 9000 Pro και MSI starforce Geforce4Ti 4200 VTD64, TD, TD64. Ασχέτως με τα χρήματα, ποιες από τις παραπάνω κάρτες μού προτείνεις και ποια πιστεύεις πως είναι κατάλληλη για το σύστημά μου; Ποια η διαφορά ανάμεσα στα μοντέλα της MSI; Θα εκτιμούσα πολύ τη βοήθειά σου.**

**Με εκτίμηση,**
**Στέφανος**
**timelord888@hotmail.com**



Φίλε Στέφανε, κατ' αρχάς βεβαιώσου ότι η motherboard σου υποστηρίζει την τάση που απαιτούν οι GeForce 4Ti για να λειτουργήσουν. Δεν θα ήθελες να δεις την ολοκαίνουρια κάρτα γραφικών σου να ψήνεται, έτσι δεν είναι; Η τάση που πρέπει να δίνει η motherboard σου στην AGP πρέπει να είναι 1,5Volt. Οτιδήποτε περισσότερο την καίει! Και -χωρίς να θέλω να σου σβήσω τις ελπίδες- η δική σου motherboard μάλλον δεν ενδείκνυται... Οπότε από άποψη επιδόσεων αλλά και αρχιτεκτονικής θα σου πρότεινα (κατά σειρά προτίμησης) την ATI 8500, την Geforce 3 Ti200 ή την ATI 9000 Pro.

## Η ΜΝΗΜΗ ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ

**Το μηχάνημά μου τρέχει με επεξεργαστή Celeron 1200MHz με 128MB SDRAM 133Hz, HDD 20GB WD 7200RPM BB, SVGA Chaintech GF2 MX-400, M/B GIGABYTE 6VTXE VIA370/3. Το πρόβλημά μου είναι ότι όταν παίζω καινούρια παιχνίδια, όπως το Warcraft 3 και το GTA3, κάποια στιγμή μού εμφανίζεται ένα παράθυρο που λέει τα εξής: "Your system is low on virtual memory. Windows is**



Οταν η μνήμη μπουκώνει, τα πράγματα γίνονται κάπως έτσι...

## Quiz

**Η πρώτη συχνότητα FSB που γνώρισαν οι επεξεργαστές Pentium ήταν:**

- **60MHz**
- **66MHz**
- **75MHz**

**Λύση προηγούμενου κουίζ: 3dfx**

**increasing the size of your virtual memory paging file. During this process memory requests for some applications may be denied". Σε τι οφείλεται αυτό το πρόβλημα και πώς μπορώ να το αντιμετωπίσω;**
**Φιλικά,**
**Δημήτρης**
**shto_be@yahoo.com**



Δεν μου αναφέρεις το λειτουργικό σύστημά σου... Αλλά, όπως και να έχει, στο system/performance/ virtual memory κλίκαρε την επιλογή που επιτρέπει στα Windows να καθορίσουν το ποσό της εικονικής μνήμης σου. Πάντως, αν είσαι έτοιμος να ξοδέψεις μερικά χρήματα, σου προτείνω να βάλεις ακόμα 128MB μνήμη στο σύστημά σου. Θα σου στοιχίσει μόλις €15,50.

## ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ ΤΩΝ ΑΧΡΗΣΤΩΝ



**Εχω έναν Athlon 900MHz με motherboard Amaze K7T ultra, μνήμη 128MB SDRAM, σκληρό 20,4GB, κάρτα γραφικών 32MB nVIDIA GeForce 256 και οθόνη Samsung 750s 17". Σκέφτομαι να αναβαθμίσω την κάρτα γραφικών και να βάλω GeForce 3, αλλά δεν ξέρω τι αποδόσεις θα έχω στην οθόνη μου. Γενικά δεν ξέρω πως αντιστοιχούν οι αναλύσεις, π.χ. με την υπάρχουσα κάρτα το DirectX μου λέει current display mode: 800x600 32bit αλλά σε παιχνίδια μπορώ να το ρυθμίσω μέχρι 1.280x1.024 32bit με κάπως μικρότερα maps κ.λπ., οπότε τι γίνεται; Αν αλλάξω κάρτα θα μπορώ να ανεβάσω την ανάλυση κι άλλο ή πρέπει να αλλάξω και οθόνη; Επίσης, έχω το Mortal Kombat trilogy αλλά δεν μπορώ να το απολαύσω, καθώς κάνοντας κανονικά install και πατώντας Play, μου βγαίνει ένα παράθυρο που λέει Detecting graphics hardware και έχει τις επιλογές auto detect, manual Override και cancel. Επιλέγοντας το auto, η οθόνη γίνεται μαύρη, κολλάει ο υπολογιστής και αναγκάζομαι να κάνω reboot. Με το manual επιλέγω κάποιες απ' τις επιλογές και πατάω OK, αλλά πάλι το ίδιο.**
**Θοδωρής**
**theomur@otenet.gr**



Η κάρτα γραφικών είναι άσχετη με την ανάλυση της οθόνης σου. Στο DirectX, όταν σου λέει current display mode, εννοεί την ανάλυση που χρησιμοποιείς στο desktop σου. Η οθόνη σου υποστηρίζει μέχρι 1.280x1.024, οπότε αυτή θα είναι η μέγιστη δυνατή ανάλυσή σου στα παιχνίδια. Οσον αφορά στο Mortal Kombat Trilogy, δυστυχώς το παιχνίδι είναι πολύ παλιό για να υποθέσουμε ότι υποστηρίζει τις σύγχρονες κάρτες γραφικών (τα παιχνίδια που περιλαμβάνει δεν είναι καν 3D) και, φυσικά, στο Internet δεν υπάρχει κάποιο επίσημο site για να βρεις κάποιο patch. Δοκίμασε να το τρέξεις μέσω καθαρού DOS. Είναι η τελευταία ελπίδα σου...









## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω μια Hercules 3D Prophet II MX και σκέφτομαι να πάρω κάποια καινούρια κάρτα. Θα ήθελα τη σοφή (μμμ...) γνώμη σου: Ποια να πάρω; Επίσης, ποια κονσόλα θα παίρνατε ανάμεσα στα: Xbox, Gamecube και PS2; Τώρα μάλιστα χρειάζομαι ένα DVD και έναν scanner (το παλιό έπεσε απ' το γραφείο και έσπασε!!!) καλής ποιότητας. Τι προτείνεις;
Κωνσταντίνος Κωνσταντινίδης
gusco@e-free.gr

Μία GeForce4 Ti4200 θα ήταν ό,τι πρέπει. Οσον αφορά στην κονσόλα, ο Κλάδης προτείνει "δαγκωτό" Xbox (επιδόσεις, σκληρός δίσκος) και ο Κόντης καλοβλέπει το PS2 (πολλά παιχνίδια). Τα DVDs της Pioneer είναι πολύ καλά, ενώ για scanner θα πρότεινα κάποιον με δυνατότητα να σκανάρεις slides και αρνητικά.

## ΓΙΑΤΙ... ΓΙΑΤΡΕ;



**Είμαι κάτοχος ενός PC με motherboard P6VAA της ECS, CPU Celeron 700MHz, 64MB RAM, σκληρό Quantum Fireball ST3.2A με (κρατηθείτε!) 3GB, Hitachi CDR-8130, YAMAHA OPL3-SAx Sound Card, OS Windows 98 SE και, τέλος, κάρτα γραφικών S3 Virge PCI με (ξανακρατηθείτε!) 2MB RAM, η οποία έχει πάνω της ένα chipακι που γράφει Diamond Stealth 3D 2000 (τι είναι αυτό;). Τα ερωτήματα μου, λοιπόν, είναι:**

**Α) Επειδή στις απαιτήσεις των παιχνιδιών αναγράφονται μόνο Pentium CPUs, θα ήθελα να μου πείτε σε ποιον Pentium "αντιστοιχεί" ο δικός μου Celeron;**

**Β) Πώς είναι δυνατόν με την κάρτα γραφικών που έχω να μπορώ να παίζω παιχνίδια όπως τα Crimson Skies (απαιτεί 8MB) και Monkey Island 4 (απαιτεί 4MB); Το τελευταίο πάντως "σέρνει" αρκετά. Μήπως εκείνο το chipάκι έχει σχέση;**

**Γ) Στο CD της Diamond που συνόδευε την κάρτα μου υπάρχουν drivers για Diamond Stealth 3D 2000, αλλά έχω και drivers για S3 Virge PCI 325. Ποιους να βάλω; Μήπως μπορώ να κατεβάσω από κάπου;**

**Υ.Γ.: Μη μου πείτε να πετάξω τον Η/Υ μου και να πάρω καινούριο, γιατί είμαι φανατικός συλλέ-**

**κτης αντικών. Οταν (και αν) γίνω φοιτητής, τα ξανάλεμε!!**

**Χρήστος Ματκάρης**
**kmellos@pathfinder.gr**



Α) Ο επεξεργαστής σου αντιστοιχεί σε 700MHz (πρέπει να είσαι μαιτρ για να το καταλάβεις αυτό J).

Β) Πολλές εταιρείες θέτουν ως ελάχιστες απαιτήσεις αυτό που "φυσιολογικά" υπάρχει ως ελάχιστο τη στιγμή που βγαίνει κάθε παιχνίδι. Πού να φανταστούν ότι κάποιος χρησιμοποιεί ακόμα μία κάρτα 8 ετών για να παίζει games!

Γ) ...Για να ακριβολογούμε, η κάρτα γραφικών σου είναι Diamond Stealth 3D 2000 με chipάκι S3 Virge! Drivers θα βρεις στη σελίδα http://www.sonicblue.com/support/diamond/default.asp?menu=support&submenu=Legacy_Graphics

Υ.Γ.: Πέταξε το PC σου και πάρε καινούριο...

## ΤΟ PC ΠΟΥ ΓΥΡΙΣΕ ΑΠ' ΤΟ ΚΡΥΟ



**Εχω έναν Athlon ThunderBird 1GHz, κάρτα γραφικών Asus GeForce 3 v8200 DLX, 512MB SDRAM, A7V133 motherboard. Το σύστημα αυτό "χτίστηκε" το περσινό καλοκαίρι και τα προβλήματα που αντι-**

## GAMES' TROUBLE

### QUAKE ME UP!



**Αγαπητό "PC Master",**

**Λέγομαι Μηνάς Ρούσσος και είμαι 16 χρόνων από τη Θεσ/νίκη. Συγχαρητήρια για την άριστη δουλειά σας και για τα πολύ ενδιαφέροντα σχόλιά σας. Είμαι gamer από τα 11 μου χρόνια και τα τελευταία 2 χρόνια είμαι κολλημένος με το Quake 3 Arena και την 1.31 έκδοσή του (απ' ό,τι έμαθα, βγήκε και η 1.32). Ολη την ημέρα μου τη χάνω παίζοντας Quake, έχω βγάλει όλες τις πίστες στο nightmare και τις έχω παίξει όλες με τον Xaero. Αλλά δεν είναι αυτό το πρόβλημά μου. Πριν από λίγο καιρό έκανα format τον υπολογιστή μου και για κακή μου τύχη ξέχασα να τους αντιγράψω και τώρα χρειάζεται τους drivers Open GL για να τρέξει τα περισσότερα παιχνίδια.**



**Εγώ κατέβασα από τη σελίδα www.c-net.com αυτούς τους drivers, αλλά κάτι έγινε και μπλοκάρισε η κάρτα μου. Υστερα από πολύ μεγάλη προσπάθεια την ξεμπλοκάρισα. Εψαξα πολλές ιστοσελίδες, αλλά τίποτα δεν γίνεται. Εσύ, αγαπητό "PC Master", μπορείς να μου δείξεις σε ποια σελίδα πρέπει να μπω για να κατεβάσω αυτούς τους drivers που μου έχουν βγάλει το λάδι, για να μπορέσω να χαρώ το Quake ξανά; Η κάρτα γραφικών μου είναι nVIDIA RIVA TNT2, μοντέλο 64. Αν κάποια στιγμή την αλλάξω, θα πρέπει να αλλάξω και τους drivers Open GL;**

**Με εκτίμηση,**
**Xaeron**
**kostasroussos@acn.com**
**xaeron_quake3arena_xaeron@hotmail.com**



Λοιπόν, τα πράγματα είναι απλά. Θα κατεβάσεις τους τελευταίους Detonator Drivers και όλα θα είναι Ο.Κ. Αγνόησε τους OpenGL, διότι συμπεριλαμβάνονται στους Detonator. Εάν, λοιπόν, έχεις Windows 95/98, κατέβασε τους drivers: http://www.nvidia.com/view.asp?IO=win9x_30.82

Εάν έχεις Windows 2000/XP, τους http://www.nvidia.com/view.asp?IO=winxp-2k_30.82

Λογικά όλα θα πάνε ρολόι. Καλά frags...

### ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΜΟΥ;



**Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα σε ορισμένα παιχνίδια: Στο Grand Theft Auto III, όταν παίζουν τα cutscenes και σε ορισμένες τοποθεσίες, όπως στο αστυνομικό τμήμα, κάτω από την Callahan Bridge κ.λπ. μου βγάζει μία ή δύο γκρίζες λουρίδες στο κέντρο της οθόνης. Στο C&C Renegade (το οποίο πήρα, όπως προτείνετε στο περιοδικό, για συλλεκτικούς λόγους, αφού έχω όλα τα άλλα C&C) από ένα σημείο και μετά δεν το βλέπω!!! Είναι σαν να έχω ρυθμίσει το πόσο μακριά μπορώ να βλέπω (viewing distance σε όσα παιχνίδια διαθέτουν τη ρύθμιση) χωρίς όμως να έχω κάνει κάτι τέτοιο, αφού δεν υπάρχει ανάλογη ρύθμιση!!! Αλλο ένα παράδειγμα είναι το παιχνίδι Max Payne στο οποίο, αν ο χαρακτήρας μου δεν κοιτάει τα ... πόδια του, τα βλέπω σχεδόν όλα γκρίζα! Παρακαλώ απαντήστε γρήγορα! Α... ξέχασα να σας πω τι σύστημα έχω: Intel P III 733 (133), Elite P6BAT-A, 64MB SDRAM, Diamond Stealth III 16 MB και Windows 98.**




**computerakias_21@hotmail.com**

**μετωπίζω είναι τα εξής:**

**1) Φέτος το καλοκαίρι η θερμοκρασία της CPU ήταν 72°C μόλις έμπαινα στα Windows, με ψύκτρα, 3 ανεμιστηράκια, ένα κλιματιστικό και έναν κανονικό ανεμιστήρα πίσω από το PC! Διαθέτω € 300,00 και σκόπευα να αγοράσω τον Athlon XP 2200+, αλλά μόλις πληροφορήθηκα για την ύπαρξη του 2800+ σκέφτηκα να περιμένω λίγο. Ξέρετε πότε θα έρθει ο συγκεκριμένος επεξεργαστής στην Ελλάδα; Εφόσον με ένα BIOS update στη motherboard υποστηρίζεται ο 2200+ σύμφωνα με την Asus, θα μπορώ να βάλω τον 2800+ με τον ίδιο τρόπο;**

**2) Βρήκα ένα overclocking utility στο CD της κάρτας γραφικών μου. Είναι εφικτό να πάω τον πυρήνα από τα 200 στα 225MHz και τη μνήμη από τα 450 στα 500 χωρίς δυσάρεστα αποτελέσματα;**

**Γρηγόρης Στεφάνου**
**greek_robocop@hotmail.com**



1) Εμ, βέβαια, με τόση ψύξη, λογικό είναι να ανεβάσει ο υπολογιστής σου... πυρετό! Με όλα αυτά, ο επεξεργαστής σου δεν θα έπρεπε να ανεβάζει τόση θερμοκρασία, οπότε, μήπως κάτι δεν πηγαίνει καλά με την επαφή του επεξεργαστή με την ψύκτρα του;



Τα γραφικά σου έχουν κλαπεί από την πανούργα κάρτα γραφικών σου και δεν σε βλέπω να τα παίρνεις πίσω! Η κάρτα "φορά" το ξεπερασμένο και χιλιο-αναθεματισμένο Savage4. Μπορείς να βρεις drivers γι' αυτό στη σελίδα www.voodoofiles.com, αλλά μην ελπίζεις για σημαντικές βελτιώσεις...

## COUNTER-STRIKE-NOT!



**Χρειάζομαι επειγόντως τη βοήθειά σας. Εχω τεράστιο πρόβλημα με το Counter-Strike. Δεν μπορώ να συνδεθώ σε κανέναν server. Μου βγάζει το μήνυμα "couldn't obtain WON authentication" και με πετάει στο αρχικό μενού. Εμαθα από ένα site πως αυτό συμβαίνει όταν το παιχνίδι είναι αντιγραμμένο και πως δεν αποδέχεται το cdkey... Το παιχνίδι μου, όμως, δεν είναι αντιγραμμένο. Θα πρέπει να σας πω όμως τα εξής: Εχω ψάξει και ρωτήσει σε δεκάδες fora (και στο δικό σας) αλλά κανείς δεν ήξερε την απάντηση. Εχω κατεβάσει όλα τα updates (cs1.5 και hl 1.0.0.0) αλλά και πάλι δεν δούλευε. Εστειλα e-mail στη Sierra αλλά δεν απάντησε. Δοκίμασα το cdkey ενός φίλου μου, αλλά και πάλι δεν δούλευε. Εκανα install/uninstall το παιχνίδι καμιά 10αριά φορές αλλά τίποτα. Αλλαξα και Internet Service Provider αλλά και πάλι... nothing happened. Τέλος, διάβασα σε ένα site πως αν κάνω κάποιες αλλαγές στο φάκελο woncomm.lst θα δουλεύει, αλλά και πάλι δεν μπορούσα να κάνω connect....**

**Με εκτίμηση,**
**Νικόλας**
**ninonino_1988@mail.gr**



Αγαπητέ μας φίλε, όντως το πρόβλημα που αναφέρεις θα οφειλόταν σε μία πειρατική έκδοση του παιχνιδιού. Αλλά όπως μας ανέφερες, κάτι τέτοιο ΔΕΝ συμβαίνει. Κατ' επέκταση δύο είναι τα πιθανά:

Α) Κάποιο άλλο άτομο (προφανώς γνωστός σου) έχει αντιγράψει το CD-Key σου και το χρησιμοποιεί για τη δική του πειρατική έκδοση. Προς Θεού, δεν θέλουμε να σε κάνουμε να μαλώσεις με τους κολλητούς, αλλά κάτι τέτοιο συμβαίνει και στις καλύτερες οικογένειες. Για την περίπτωση αυτή δεν υπάρχει λύση...



Είτε στείλε mail στη Sierra για νέο CD-Key είτε ζήτα το από τη CD-Media (210 6233906) που είναι η ελληνική εταιρεία που εισάγει το Half-Life. Φυσικά, στο μέλλον πρόσεχε πού αφήνεις τα CD-Keys σου για να μην έχεις αντίστοιχα προβλήματα.

Β) Το δεύτερο ενδεχόμενο είναι να είναι αργή η σύνδεσή σου και να σου προκαλεί κόλλημα όταν ο WON server προσπαθεί να πάρει το authentication από τον υπολογιστή σου, όπου είναι καταγεγραμμένο και το CD-Key. Αυτή ήταν η περίπλοκη εξήγηση... Τι μπορείς να κάνεις εσύ; Πρώτον, δοκίμασε το CD-Key σε άλλο μηχάνημα με γρηγορότερη σύνδεση, δεύτερον, κάνε προσπάθειες για σύνδεση ΜΟΝΟ με ελληνικούς servers και, τέλος, μην κατεβάζεις άλλα αρχεία όταν παίζεις Half-Life στο net. Επίσης, στην προκειμένη περίπτωση συνιστάται το uninstall του παιχνιδιού και μετά φτου από την αρχή με το τελευταίο patch κατευθείαν! Προτίμησε να βάζεις απευθείας το τελευταίο patch παρά να εγκαθιστάς τα upgrades των patches (π.χ. update 1.4 σε 1.5, 1.5 σε 1.6 κ.ο.κ.).



## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

**?** Μόλις αναβάθμισα το PC μου σε Pentium 4 2GHz, με motherboard MSI 645E Max, τροφοδοτικό 350W, 256 DDR SDRAM και Windows 98SE. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Η motherboard έχει κάρτα ήχου και ο υπολογιστής αναγνωρίζει μόνο αυτήν και όχι τη SoundBlaster Live!5.1. Τι μπορώ να κάνω; Θα ήταν καλύτερα να βάλω τα XP (χρησιμοποιώ τον υπολογιστή για παιχνίδια και Internet);

devil-ji@otenet.gr

**!** Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Απλώς μπες στο BIOS και στην επιλογή της on board κάρτας ήχου (πρέπει να αναγράφεται "onboard soundcard" αλλά, για καλό και για κακό, δες το manual της motherboard σου) και κάνε την disable.

2) Με τον XP2200+ δεν θα έχεις πρόβλημα, αλλά ο XP2800+ δεν μπαίνει στη motherboard σου επειδή το FSB του είναι στα 166MHz. Η A7V133 είναι στα 133MHz. Καλή τύχη και... σκεπάσου για να μην κρυώσεις!

## ΤΟ PC ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ... ΚΙΝΕΖΟ



**Εχω ένα PC Intel P4 1,4GHz, motherboard WT70-EC, κάρτα TNT2 M64 PRO, 256MB RAM και Windows 98 (sec edition ελληνικά). Τα προβλήματα που αντιμετωπίζω είναι δύο:**

**α) Οταν μου βγάζει μπλε οθόνη, δηλαδή σφάλμα, μου εμφανίζει τη γραμματοσειρά στα... κινέζικα. Το ίδιο δυστυχώς συμβαίνει και στο DOS, οπότε και δεν μπορώ να διαβάσω τις εντολές. Υπάρχει καμία λύση εκτός από την εγκατάσταση των Windows από τα Windows ή μετά από Format, τα οποία έχω ήδη κάνει;**

**β)Το δεύτερο πρόβλημα έχει σχέση με ένα παιχνίδι, το Elder Scrolls 3 Morrowind. Την πρώτη φορά που το έπαιξα είχα τα Windows XP, όπου κολλούσε. Ετσι έβαλα τα 98 με την ελπίδα ότι θα παίζει κανονικά, όμως το κόλλημα συνεχίστηκε ακόμα και εφόσον κατέβασα και εγκατέστησα τους νεότερους οδηγούς Detonator XP. Επιτέλους, τι φταίει (το τρέχω στη χαμηλότερη δυνατή ανάλυση);**

**virusjohn9992002@yahoo.gr**



α) Η startup δισκέτα με την οποία έκανες install τα Windows ήταν προφανώς "παιδί" της αγγλικής έκδοσης των Windows 98 ή έκανες λάθος στα regional settings κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης του λειτουργικού. Πήγαινε στο control panel και στα Regional Settings επίλεξε "greek". Σε περίπτωση που κάτι δεν αλλάξει, θα πρέπει να σετάρεις τα Windows με ελληνική δισκέτα εκκίνησης και κατά τη διάρκεια του install να επιλέξεις τα σωστά regional settings όταν σου ζητηθεί.

β) Αμφιβάλλω αν η ίδια η nVIDIA δοκιμάζει πια τους drivers της σε αυτές τις ξεπερασμένες κάρτες, πόσο μάλλον οι εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών. Πολλοί κάτοχοι TNT2 M64 έχουν παρόμοια προβλήματα με το συγκεκριμένο αλλά και με άλλα σύγχρονα παιχνίδια. Η μόνη σίγουρη λύση είναι να την αλλάξεις!



## ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

### ΜΙΑ GEFORCE 4 ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ;

devius@grecian.net



Οι σύγχρονες κάρτες είναι φυσιολογικό να μη συνεργάζονται απόλυτα με ορισμένα τόσο παλιά παιχνίδια, ειδικά αν αυτά είναι τόσο παλιά, που χρησιμοποιούσαν ως βασικό 3D Api τους το Glide της 3dfx... Μόνη ελπίδα σου είναι με το tweak utility της κάρτας σου να απενεργοποιείς δοκιμαστικά κάποιες λειτουργίες τους, μήπως και γίνουν πιο συμβατές με κάποια παιχνίδια.

### Η ΜΝΗΜΗ ΒΓΗΚΕ... ΜΙΣΗ

gianna99@hotmail.com



Προφανώς το DIMMάκι είναι ελαττωματικό... Δεν υπάρχει κάποιος λόγος να μην μπορούν να το δουν οι motherboards...!

### SIS ΚΑΙ UNREAL TOURNAMENT

minas7gr@yahoo.gr



Χμμμ... Η κάρτα αυτή είναι πολύ πιθανό να μην έχει δοκιμαστεί από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Μόνο σε νέους drivers μπορείς να αποθέσεις τις ελπίδες σου...

### ΤΟ "ΚΟΥΝΗΜΕΝΟ" PC...

filipposstath@yahoo.com



Απλώς κάνε μια ανανέωση των Windows, πέρνα τα δηλαδή από πάνω. Αν και αυτό αποτύχει, τότε θα πρέπει να καταφύγεις στην παλιά, καλή λύση του format και reinstall...



## GEFORCE ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΟΥ ΣΕ ...VOODOO!

**Απέκτησα το παιχνίδι Uprising 2: Lead And Destroy, το οποίο κυκλοφόρησε το 1998 και υποστήριζε κυρίως κάρτες 3dfx. Εχω την GeForce 256 με 64MB. Μια και είναι παλιό παιχνίδι, λογικό είναι να έχει μέτρια γραφικά. Η κάρτα 3dfx υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 1.024x768, ενώ για οποιαδήποτε άλλη κάρτα η ανάλυση φτάνει το πολύ 640x480. Δηλαδή εγώ με μία κάρτα 3 φορές καλύτερη από οποιαδήποτε 3dfx θα παίζω το παιχνίδι στη μισή ανάλυση, μείον άλλα πόσα εφέ! Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί το έκανε αυτό η 3DO! Για του λόγου το αληθές, επισυνάπτω ένα κομμάτι από το manual. Εγώ αυτό που θέλω να μου πεις είναι αν μπορώ να παρακάμψω με οποιονδήποτε τρόπο αυτόν τον περιορισμό και να παίξω το παιχνίδι με αυτή την κάρτα που έχω σε υψηλή ανάλυση, σαν να είχα κάρτα 3dfx. Ελπίζω σε απάντηση (δεν χρειάζεται δημοσίευση). Ευχαριστώ εκ των προτέρων και συγχαρητήρια για τη στήλη.**

**Ηλίας 'ease_hog'**
**ease_hog@yahoo.gr**

Απ' όσο ξέρω, δεν μπορείς. Το ζήτημα είναι πως το Uprising υποστήριζε, όπως πολλά παιχνίδια της εποχής, μόνο το πρότυπο Glide3D (πατέντα της ίδιας της 3dfx) καθώς ήταν το μόνο αξιόπιστο hardware accelerated 3D Api της εποχής... Το OpenGL δεν χρησιμοποιούνταν πολύ, ενώ το Direct3D ήταν σαν να μην υπήρχε. Οπότε χρειάζεσαι οπωσδήποτε μια κάρτα με Glide - η Geforce δεν είναι... Το μόνο που μπορείς να ελπίζεις είναι να υπάρχουν ακόμα κάποιοι εξομοιωτές 3dfx που είχαν βγει επί εποχής TNT2. Δοκίμασε στη σελίδα www.voodoofiles.com όπου υπάρχουν όλα όσα αφορούν στις κάρτες της 3dfx... Πάντως μην έχεις πολλές ελπίδες...

## ΜΕ ΤΑ GAMES... ΑΓΚΑΛΙΑ!

**Τους τελευταίους μήνες με έχει πιάσει μια φαγούρα να πάρω ένα notebook που να μπορεί να παίξει αξιοπρεπώς το DOOM 3 έστω και σε ανάλυση 640x480. Εχω μαζέψει 1.100 ευρούλια, αλλά είναι σχετικά λίγα. Βάζοντας όμως μέσα και τα Χριστούγεννα και τις καλές τιμές, ίσως καταφέρω να κάνω κάτι τελικά. Υπολογίζοντας περίπου 1.700 ευρώ, εσείς τι θα με συμβουλεύατε να αγοράσω; Εχω ακούσει για υπολογιστές με το ATI Mobility Radeon 64MB ότι είναι φθηνοί και αρκετά καλοί.**

**Γιάννης Δενδρινός**
**netman@hackersclub.net**

**Ενας φορητός με το ελάχιστο chip γραφικών για 3D games, ATI Mobility 64MB στοιχίζει, ούτε λίγο ούτε πολύ, περί τα € 3.200.**

Φίλε Γιάννη, τα πράγματα δυστυχώς δεν είναι τόσο εύκολα! Με τα λεφτά που διαθέτεις, δεν μπορείς να αγοράσεις φορητό με το ATI Mobility 64MB (προφανώς εννοείς το 7500). Οπως θα διάβασες στο "Πριν Αγοράσετε" του τεύχους 154, ένας φορητός με αυτό το chip στοιχίζει, ούτε λίγο ούτε πολύ, περί τα € 3.200. Επιπλέον, δεν είναι καθόλου σίγουρο πως το 7500 θα μπορεί να τρέξει το Doom 3, καθώς δεν είναι συμβατό με DirectX 8.0! Θα πρέπει να περιμένεις κάποιο φορητό με το ATI Mobility Radeon 9000...

## NFS 4 vs RADEON 7500

**Μπορώ να παίξω το Need for Speed 4 (Hight States) με μια ATI Radeon 7500 χωρίς κολλήματα; Οταν επιλέγω στο 3d setup, το Direct 3D γράφει: "Warning you have selected direct 3d video card that it is not supported by this game. This can unpredictable pc behavor while truying to run the game". Υπάρχει κανένα patch ή κάτι άλλο που τέλος πάντων θα βοηθήσει το παιχνίδι να αναγνωρίσει την ATI; Με την παλιά κάρτα γραφικών έτρεχε χωρίς κανένα πρόβλημα (Voodo Banshee). Εχω προσθέσει και το patch v4,45. Το ...μπρίκι μου είναι ένας Celeron 400MHz, 128 μνήμη, Windows 98.**

**Γιώργος Στοκίδης**
**zozos@in.gr**

Απ' τις πληροφορίες που έχουμε από πλευράς Electronic Arts, το παιχνίδι έχει προβλήματα με τις κάρτες της ATI, ενώ λόγω παλαιότητας δεν προβλέπεται άμεση αναβάθμισή του. Το μόνο που θα μπορούσες να κάνεις, θα ήταν να κατεβάσεις κάποιον emulator καρτών 3dfx (από τη σελίδα www.voodoofiles.com) και να δοκιμάσεις να το τρέξεις μέσω αυτού.

## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Πρόσφατα έφτιαξα ένα PC με Athlon XP 2200+, motherboard Asus A7S333, 256 DDR, ATI Radeon 7500, Soundblaster live 5.1, Windons XP. Το πρόβλημα ξεκίνησε όταν τα συνέδεσα όλα, η motherboard όμως είχε επιλογές συχνότητας 1.350 και 1.700 και όχι 2.200. Σε μερικές λειτουργίες γράφει ότι είναι 2.200, ενώ σε άλλες τον βλέπει ως 1.700. Τι μπορώ να κάνω για να το αντιμετωπίσω;

! Δεν χρειάζεται να κάνεις τίποτα. Η πραγματική ταχύτητα του Athlon 2200+ είναι 1.700MHz. Το 2200+ δεν είναι συχνότητα, αλλά ο αριθμός που αντιστοιχεί στις επιδόσεις του επεξεργαστή σε σχέση με έναν Pentium 4.

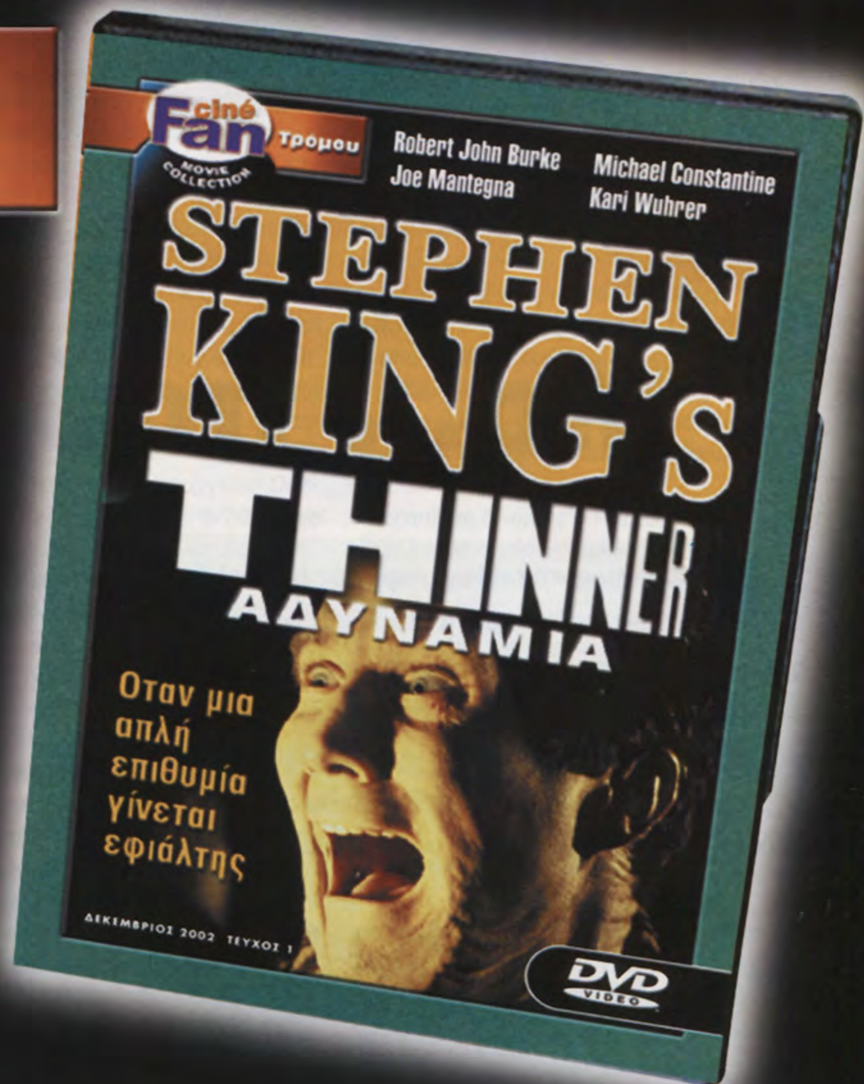




# ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΣΑΣ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

## ΔΩΡΟ DVD

## THINNER
### ΑΔΥΝΑΜΙΑ




**Μία μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου του Stephen King στη μεγάλη οθόνη, όπου μια απλή επιθυμία γίνεται εφιάλτης!**








**Ενας αδίστακτος δικηγόρος βρίσκεται μονίμως σε μια προσπάθεια απώλειας βάρους, χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία, ώσπου ένα αυτοκινητικό ατύχημα, μια γριά τσιγγάνα, μια επιθυμία... θα αλλάξουν τη ζωή του για πάντα!**

**Ακόμη**

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

**Κερδίστε 10 ταινίες DVD της μεγάλης κινηματογραφικής επιτυχίας SPIDERMAN!**



# NEWSGROUPS

# Μα... πού πήγαν;

**Είναι αλήθεια πως τα newsgroups του Usenet δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα στη χώρα μας, γεγονός για το οποίο ευθύνονται κυρίως οι providers που δεν έδωσαν ποτέ μεγάλη βαρύτητα στο σωστό και πλήρες NewsFeed. Σχετικό είναι το θέμα μας αυτόν το μήνα, ενώ δεν λείπουν και οι τελευταίες εξελίξεις για το νόμο 3037.**




Η επιστολή του μήνα προέρχεται από το φίλο και αναγνώστη της στήλης Γιώργο Φιδάνα, ο οποίος, αν και fan ο ίδιος των newsgroups, συνάντησε δυσκολίες τον τελευταίο καιρό προσπαθώντας να ενημερωθεί από τα groups της αρεσκείας του. Ας δούμε τι ακριβώς μας έγραψε:

*"Θα ήθελα μέσα από το περιοδικό σας να δυναμώσω τη φωνή διαμαρτυρίας μου και να αφυπνίσω κι άλλους ανθρώπους, ώστε να πιέσουμε το μεγαλύτερο παροχέα τηλεφωνίας στη χώρα μας, τον ΟΤΕ.*

*Κοντεύει ένας ολόκληρος χρόνος από τότε που οι Ομάδες Συζήτησης της OTEnet δεν λειτουργούν. Τον περασμένο Δεκέμβριο, τα newsgroups σταμάτησαν να κατεβάζουν το συνηθισμένο αριθμό θεμάτων και έπειτα από λίγες μέρες δεν κατέβαζαν σχεδόν τίποτε.*

*Ανέφερα στην OTEnet το θέμα και μου απάντησαν ότι έχουν πρόβλημα με τον NewsFeed Provider και βρίσκονται σε αναζήτηση άλλου καλύτερου. Από τότε έχουν περάσει 11 μήνες και λύση στο πρόβλημα δεν έχει δοθεί. Κάθε μήνα στέλνω το καθιερωμένο παράπονό μου στην OTEnet και κάθε φορά παίρνω την ίδια τυποποιημένη ρομποτική απάντηση.*

*Θα παρακαλούσα να τυπώσετε το κείμενό μου ώστε να το δουν όλοι οι πελάτες της OTEnet, τους οποίους θα παρακαλούσα επίσης να στείλουν ένα e-mail διαμαρτυρίας στον ISP μας, έτσι ώστε να ευαισθητοποιηθεί.*

*Επίσης, θα παρακαλούσα το περιοδικό σας να κάνει μια επίσημη ερώτηση στην OTEnet, με το κύρος της οποίας θα πάρουμε επιτέλους μια θετική και άμεση λύση στο πρόβλημα των Ομάδων Συζήτησης.*

*Ευχαριστώ πολύ,*
*Φιδάνας Γιώργος"*
*fidanas@otenet.gr*

Φυσικά, στείλαμε την επιστολή του Γιώργου στην OTEnet και λάβαμε την απάντηση που ακολουθεί από την κ. Δέσποινα Σταματάκη, διευθύντρια του τμήματος Δημοσίων Σχέσεων του provider:

*"Ευχαριστούμε για την ενημέρωση και για την ευκαιρία που μας δίνετε να απαντήσουμε μέσα από το περιοδικό σας. Η OTEnet γνωρίζει το θέμα στο οποίο αναφέρεται ο αναγνώστης σας και έχει προγραμματίσει τις κατάλληλες ενέργειες για την αντιμετώπισή του.*

*Οπως ίσως γνωρίζετε, η κατάσταση που έχει διαμορφωθεί στην αγορά του Internet και των τηλεπικοινωνιών διεθνώς έχει οδηγήσει σε αναστολή λειτουργίας ή περιορισμό των δραστηριοτήτων πολλών εταιρειών, ακόμη και των πιο εύρωστων. Οι συνέπειες της ύφεσης είχαν έμμεσο αντίκτυπο και σε μας, καθώς οδηγη-*

*σαν στον περιορισμό της λειτουργίας της εταιρείας από την οποία προμηθευόμαστε την υπηρεσία NewsFeed.*

*Προς το παρόν η OTEnet δίνει ένα μέρος της υπηρεσίας NewsFeed από το επίγειο κύκλωμά της και ευελπιστεί ότι σύντομα η υπηρεσία θα προσφέρεται και πάλι κανονικά όπως δινόταν και στο παρελθόν.*

*Μετά τιμής,*
*OTEnet"*

Αυτά είναι, λοιπόν, τα νεότερα σχετικά με το NewsFeed της OTEnet. Μακάρι όλα να πάνε καλά και το πρόβλημα να μη διαιωνιστεί περαιτέρω.

## ΟΙ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΝΟΜΟ 3037

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε τα τελευταία νέα που αφορούν στον περιβόητο και ξακουστό πλέον ανά την υφήλιο νόμο 3037 περί "απαγόρευσης παιγνίων", ο οποίος σας θυμίζουμε προς αποφυγήν παρεξηγήσεων ότι δεν έχει καταργηθεί ακόμη, απλώς έχει εκδοθεί το γνωστό ερμηνευτικό δελτίο Τύπου που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος από το Υπουργείο Οικονομικών, ξεκαθαρίζοντας πως... μπορούμε να παίζουμε ελεύθερα παιχνίδια στο σπίτι μας!

Στο μεταξύ, τραγελαφικά γεγονότα συμβαίνουν στα Net cafés της περιφέρειας: Στη Λάρισα, το Τριμελές Πλημμελειοδικείο αθώωσε την 1η Νοεμβρίου ιδιοκτήτες Net cafés που συνελήφθησαν για παραβίαση του νόμου 3037 και 6 ημέρες μετά, δηλαδή στις 7 Νοεμβρίου, η Αστυνομία "επισκέφθηκε" ξανά τα καταστήματά τους, κατέσχεσε 22 υπολογιστές και συνέλαβε εκ νέου τους ιδιοκτήτες που είχαν μόλις αθωωθεί από το δικαστήριο για τον ίδιο λόγο! Αυτό μας το επιβεβαίωσε και ο αναγνώστης μας Γιάννης Δενδρινός, ο οποίος εκείνη την ώρα έπαιζε Counter-Strike με τους φίλους του σε Net café όπου έγινε κατάσχεση!

Ο σύλλογος των ιδιοκτητών Net café καταγγέλλει πως ο αστυνομικός διευθυντής της Λάρισας, για άγνωστο λόγο, έχει κηρύξει "εκστρατεία" ενάντια στα Net cafés και επιμένει στην τακτική των συνεχών εφόδων και συλλήψεων, παρά τις αθωωτικές αποφάσεις των δικαστηρίων. Προβλήματα αντιμετωπίζουν τα Net cafés και στις περιοχές των Σερρών, της Πτολεμαΐδας, της Κατερίνης, των Γιαννιτσών, της Φλώρινας, του Κιλκίς και της Ορεστιάδας.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, κανένας φορέας του Δημοσίου δεν γνωρίζει τίποτε για το θέμα των αδειών που προβλέπει ο νόμος 3037 για τα Net cafés, με συνέπεια οι ιδιοκτήτες τους να ζητούν άδειες, να μην τους δίνει κανείς και να κινδυνεύουν να χαρακτηριστούν παράνομοι και γι' αυτόν το λόγο!

Εξελίξεις έχουμε και σχετικά με τις ερωτήσεις που είχαν γίνει από Βουλευτές σχετικά με το νόμο 3037. Ετσι, ο Στέφανος Μάνος έλαβε απάντηση (δείτε τη σχετική εικόνα) στην ερώτησή του, που είχαμε δημοσιεύσει στο μεγάλο μας αφιέρωμα για το νόμο και κατέθεσε αμέσως νέα ερώτηση, όπου αναφέρει τα εξής:

*"Σε Δελτίο Τύπου του Υπουργείου Οικονομίας και Οικονομικών (24/9/2002), το οποίο διευκρινίζει τον εν λόγω νόμο, αναφέρεται ότι: '...επιτρέπεται η εγκατάσταση και διεξαγωγή παιγνίων στους δημόσιους ή ιδιωτικούς χώρους στους οποίους διεξάγεται δραστηριότητα εντελώς άσχετη προς αυτήν της παροχής υπηρεσιών διεξαγωγής παιγνίων... εφόσον από τη διεξαγωγή δεν προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδιδομένων στα παίγνια είτε οποιωνδήποτε τρίτων.'*

*Στο Αρθρο 2 του νόμου 3037/2002 για την 'Απαγόρευση Παιγνίων' αναφέρεται ότι: 'Απαγορεύεται η διεξαγωγή των υπό στοιχεία β [ηλεκτρικά παιχνίδια], γ [ηλεκτρομηχανικά παιχνίδια] και δ [ηλεκτρονικά παιχνίδια] του άρθρου 1 παιγνίων, περιλαμβανομένων και των υπολογιστών σε δημόσια γενικά κέντρα, όπως ξενοδοχεία, καφενεία, αίθουσες αναγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης, και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο.'*

*Από τα προαναφερθέντα προκύπτει ότι σύμφωνα με το νόμο 3037/2002 απαγορεύεται η διεξαγωγή ηλεκτρονικών παιχνιδιών 'και σε κάθε άλλο ιδιωτικό χώρο', σύμφωνα με το Δελτίο Τύπου 'σε ιδιωτικούς χώρους... εφόσον προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδιδομένων στα παίγνια είτε οποιωνδήποτε τρίτων' και, σύμφωνα με την απάντηση του υπουργού, 'σε ιδιωτικό χώρο για να ασκηθεί από φυσικά ή νομικά πρόσωπα επιχειρηματική δραστηριότητα.'*

*Ερωτάται ο κύριος υπουργός:*

***1.** Ισχύει ο νόμος 3037/2002 ή έχει καταλυθεί με τις ανακοινώσεις του υπουργού;*

***2.** Σε περίπτωση που έχει καταλυθεί, τι τελικά ισχύει, το Δελτίο Τύπου του Υπουργείου ή η απάντηση στην ερώτησή μου;"*

Απάντηση έλαβε, επίσης, και η κ. Μαρία Δαμανάκη στην ερώτησή της (δείτε σχ. θέμα στο προηγούμενο τεύχος), την οποία μπορείτε να δείτε στη στήλη μας.

Οπως καταλαβαίνετε, έπεται συνέχεια στο μπάχαλο. Αμ, τι νομίζατε, έτσι εύκολα θα τη βγάζαμε καθαρή; Εδώ είναι Ελλάδα, δεν είναι παίξε-γέλασε. Αλήθεια, πόσο κυριολεκτεί αυτή η ρήση στην περίπτωσή μας!

PC

## Οι απαντήσεις του υπουργείου στις ερωτήσεις των βουλευτών για το νόμο 3037

ΕΞ. ΕΠΕΙΓΟΝ – ΠΡΟΘΕΣΜΙΑ
ΑΜΕΣΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΜΕ ΕΙΔΙΚΟ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΟ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
& ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΓΕΝ. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΕΛΩΝ & ΕΙΔ. ΦΟΡΟΛΟΓΙΩΝ
ΤΜΗΜΑ Β'

Αθήνα 7 Οκτωβρίου 2002
Αριθ. Πρωτ. 1080970/1496/Τ.&Ε.Φ

Ταχ. Δ/νση: Σίνα 2 - 4
Ταχ. Κώδικας: 10672 - ΑΘΗΝΑ
Πληροφορίες: Ι. Κοψιά
Τηλέφωνο: 0103644781
FAX: 0103642251

ΠΡΟΣ: Τη Βουλή των Ελλήνων
Δ/νση Κοινοβουλευτικού Ελέγχου
Τμήμα Ερωτήσεων

ΚΟΙΝ.: Βουλευτή κα Μαρία Δαμανάκη
(Δια της Βουλής των Ελλήνων)

ΘΕΜΑ: «Απαγόρευση παιγνίων (ν. 3037/2002)».

Σε απάντηση της 1792/24-9-2002 Ερώτησης, που κατέθεσε στη Βουλή των Ελλήνων η Βουλευτής κ. Μαρία Δαμανάκη, σας γνωρίζουμε ότι οι λόγοι που επέβαλαν τις ρυθμίσεις του ν. 3037/2002 αναπτύχθηκαν κατά τη διεξοδική συζήτηση του ανωτέρω νόμου στη Βουλή, οι διατάξεις του οποίου, με εξαίρεση τη διάταξη του άρθρου 9, που αφορά τα καζίνο, ψηφίστηκαν ομόφωνα.

Σημειώνεται ότι, σύμφωνα με τη διάταξη του πρώτου εδαφίου του άρθρου 3 του υπόψη νόμου, δεν εμπίπτει στην απαγόρευση του άρθρου 2 αυτού η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου. Αυτό, με την επιφύλαξη ότι η διεξαγωγή παιγνίων με τους υπολογιστές αυτούς απαγορεύεται.

Ο ΥΦΥΠΟΥΡΓΟΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ

Ακριβές Αντίγραφο
Η Προϊσταμένη της Γραμματείας

ΜΑΡΙΑ ΔΑΜΑΝΑΚΗ
Βουλευτής Β' Αθήνας

ΠΡΟΣ ..........
ΥΠΟΨΗ ..........
ΑΠΟ ..........
ΘΕΜΑ .......... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ 15.10.02
ΦΑΞ 459566

---

ΕΞ. ΕΠΕΙΓΟΝ – ΠΡΟΘΕΣΜΙΑ
ΑΜΕΣΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΜΕ ΕΙΔΙΚΟ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΟ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
& ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΓΕΝ. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΕΛΩΝ & ΕΙΔ. ΦΟΡΟΛΟΓΙΩΝ
ΤΜΗΜΑ Β'

Αθήνα 7 Οκτωβρίου 2002
Αριθ. Πρωτ. 1080969/1474/Τ.&Ε.Φ.

Ταχ. Δ/νση: Σίνα 2 - 4
Ταχ. Κώδικας: 10672 - ΑΘΗΝΑ
Πληροφορίες: Ι. Κοψιά
Τηλέφωνο: 0103644781
FAX: 0103642251

ΠΡΟΣ: Τη Βουλή των Ελλήνων
Δ/νση Κοινοβουλευτικού Ελέγχου
Τμήμα Ερωτήσεων

ΚΟΙΝ.: Βουλευτή κ. Στέφανο Μάνο
(Δια της Βουλής των Ελλήνων)

ΘΕΜΑ: «Απαγόρευση παιγνίων (ν. 3037/2002)».

Σε απάντηση της 1624/17-9-2002 Ερώτησης, που κατέθεσε στη Βουλή των Ελλήνων ο Βουλευτής κ. Στέφανος Μάνος, σας γνωρίζουμε τα εξής:

Οι λόγοι που επέβαλαν τις ρυθμίσεις του ν. 3037/2002 αναπτύχθηκαν κατά τη διεξοδική συζήτηση του ανωτέρω νόμου στη Βουλή, οι διατάξεις του οποίου, με εξαίρεση τη διάταξη του άρθρου 9, που αφορά τα καζίνο, ψηφίστηκαν ομόφωνα.

Η περίπτωση που περιγράφεται στην ανωτέρω ερώτηση δεν εμπίπτει στις απαγορευτικές διατάξεις του ανωτέρω νόμου, δεδομένου ότι η προβλεπόμενη απαγόρευση διεξαγωγής ή εγκατάστασης παιγνίων, αφορά τα ηλεκτρικά, ηλεκτρομηχανικά ή ηλεκτρονικά διεξαγόμενα παίγνια που εγκαθίστανται σε οποιοδήποτε δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο για να ασκηθεί από φυσικά ή νομικά πρόσωπα επιχειρηματική δραστηριότητα.

Ακριβές Αντίγραφο
Η Προϊσταμένη της Γραμματείας

Ο ΥΦΥΠΟΥΡΓΟΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ

Εσωτερική Διανομή:
1. Γραφείο κ. Υπουργού (σχετ. 5852/18-9-02).
2. Γραφείο Υφυπουργού κ. Απ. Φωτιάδη.

1

# Μεταξύ μας

## Δουλεύομαστε και μεταξύ μας;

**Ναι, το 'να χέρι νίβει τ' άλλο και τα δυο το πρόσωπο, αλλά να μην το παρακάνουμε κιόλας, έτσι;**

Το διάβασα σε σαββατιάτικο φύλλο καθημερινής εφημερίδας και από τα γέλια δεν μπόρεσα να συγκρατήσω τα άντερά μου, τα οποία χύθηκαν αυτοβούλως στο χαλί - άντε να δω πώς θα τα καθαρίσω τώρα. Δώστε βάση, λεβέντες:

Η BSA, λέει, απένειμε στον πρωθυπουργό κ. Σημίτη το ετήσιο Βραβείο Cyber Champion για "την πολιτική της κυβέρνησής του κατά της πειρατείας λογισμικού και υπέρ της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας και της διάδοσης της τεχνολογίας της Πληροφορικής σε κυβερνητικές υπηρεσίες, σχολεία και κοινό".

Ε, όχι ορέ πατριώτη, όχι και διάδοση της τεχνολογίας... Αυτό το συμπέρασμα δηλαδή από πού εκπορεύεται; Εντάξει, να συμφωνήσω πως ίσως η κυβέρνηση ακολούθησε κάποια συγκεκριμένη πολιτική "κατά της πειρατείας λογισμικού και υπέρ της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας" (αν και φαντάζομαι ότι η BSA εννοεί την οδηγία του πρωθυπουργού για... χρήση αυθεντικών προγραμμάτων στις κυβερνητικές υπηρεσίες - κάτι που θα έπρεπε να ήταν αυτονόητο δηλαδή).

**Σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα, η πολύωρη ημερήσια ενασχόληση με υπολογιστή θεωρείται υπεύθυνη και για την ανθρώπινη αδράνεια. Από τους 25.000 εργαζόμενους που πήραν μέρος στην έρευνα, αυτοί που χρησιμοποιούσαν συνεχώς τον υπολογιστή για περισσότερο από 5 ώρες εμφάνιζαν συμπτώματα στρες και υπνηλίας, που συνοδεύονταν από συχνούς πονοκεφάλους και πόνους στην πλάτη.**

A propo. Την BSA όλοι την ξέρουμε, έτσι; Είναι ο "φορέας" που εκπροσωπεί τις μεγαλύτερες εταιρείες λογισμικού του κόσμου και φροντίζει για τα συμφέροντά τους όσον αφορά στην πειρατεία. Είναι αλήθεια ότι τα τελευταία χρόνια η BSA έχει ακολουθήσει ιδιαίτερα επιθετική πολιτική, η οποία έχει αποδώσει καρπούς (θυμάστε τη διαφήμιση του στυλ "Dead-or-Alive" πριν από περίπου έξι χρόνια;). Στην αποτελεσματικότητα της πολιτικής αυτής έχει βοηθήσει αρκετά το ίδιο το κράτος, κατά συνέπεια η απονομή του βραβείου είναι δικαιολογημένη από μία άποψη. Και αν το βραβείο είχε απονεμηθεί για "την πολιτική της κυβέρνησής του κατά της πειρατείας λογισμικού και υπέρ της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας" (τελεία και παύλα), δεν θα είχα βασικές αντιρρήσεις.

Αλλά όχι και για τη διάδοση της τεχνολογίας σε κυβερνητικές υπηρεσίες (χα!), σχολεία (πού;) και στο κοινό (εδώ λύθηκαν τα άντερα που λέγαμε προηγουμένως)! Σε μια εποχή μάλιστα που:

**α.** Η προσπάθεια υποβολής των φορολογικών δηλώσεων μέσω Internet στέφθηκε με παταγώδη αποτυχία.

**β.** Είμαστε η πιο ακριβή αναλογικά και η πιο αργή χώρα στις συνδέσεις Internet (broadband; Τ' είν' τούτ';)

**γ.** Ακόμα και σήμερα όλα τα σχολεία δεν έχουν εξοπλισμένο εργαστήριο πληροφορικής.

**δ.** Γίναμε διεθνώς ρεντίκολο με το γνωστό παιχνιδονόμο, η ψήφιση του οποίου μαρτυρά ότι η πλειονότητα των αντιπροσώπων μας στο κοινοβούλιο δεν ασχολείται με το πώς επιτυγχάνεται η "διάδοση της τεχνολογίας".

**ε.** Μόλις το 12% των Ελλήνων είναι συνδεδεμένοι με το Internet, ποσοστό εξαιρετικά χαμηλό, όχι σε σχέση με το 70% των ΗΠΑ, αλλά ακόμα και με το μέσο όρο της Ε.Ε.

**στ.** Η "Κοινωνία της Πληροφορίας" του πολυπαθούς Γ' ΚΠΣ βρίσκεται ακόμα στα χαρτιά (τα οποία θα πρέπει να έχουν... κιτρινίσει μέχρι τώρα).

Στη λίστα αυτή θα μπορούσα να προσθέσω κι άλλα γράμματα (ζ, η, θ, ι, ια κ.λπ.) με τη μηχανογράφηση του "Αθήνα 2004", με τη μηχανογράφηση των υπουργείων κ.λπ., αλλά νομίζω ότι αυτά φτάνουν. Φτάνουν και περισσεύουν.

## Εποχιακά αστειάκια

**Το "PC Master" δεν μπορεί να είναι το μόνο ΜΜΕ που δεν ασχολείται με τη 17Ν! Να, λοιπόν, η συμβολή μας στην ενημέρωσή σας:**

- *Τι φοβάται η Ελληνική Αστυνομία;*

- Να μην ξαναμείνει έγκυος η Μοσχούλα Ξηρού.

- *Τι έλεγε ο παπα-Τριαντάφυλλος στα παιδιά του όταν ήταν μικρά;*

- Να βάζετε στόχους στη ζωή σας και να τους πετυχαίνετε.

- *Με τι συνοδεύει το ποτό του ο Κουφοντίνας;*

- Με ξηρούς καρπούς.

- *Γιατί ο Χριστόδουλος Ξηρός έμαθε να παίζει μπαγλαμαδάκι;*

- Είναι το μόνο όργανο που μπορεί να παίξει με χειροπέδες.

- *Τι θα μας είχε γλιτώσει από τη 17Ν;*

- Αν κάποιος είχε μιλήσει στον παπα-Ξηρό για την αντισύλληψη.

- *Ενας τύπος μπαίνει σε ένα μπαρ και λέει στον Barman:*

"Βάλε μου ένα Johnny και καρπούς."

"Ξηρούς;" ρωτάει ο μπάρμαν.

"Μη λες ονόματα!!!"

## Λογικές Απορίες

**Μην μπείτε καν στον κόπο να μου στείλετε απαντήσεις. Οι ερωτήσεις είναι καθαρά φιλοσοφικές...**

Απ' ό,τι κατάλαβα, τα φιλοσοφικά ερωτήματα που ακολουθούν, αποτελούν απανθίσματα διάφορων βιβλίων, ελληνικών και μη.

- Στο περιοδικό της Εκκλησίας αναγνωρίζεται ο "δαίμων του τυπογραφείου";
- Οι ανεγκέφαλοι κινδυνεύουν από εγκεφαλικό;
- Ολοι αυτοί που ισχυρίζονται ότι η Εύα δημιουργήθηκε από το πλευρό του Αδάμ πώς εξηγούν το γεγονός ότι οι άνδρες συνεχίζουν να έχουν και τα δύο τους πλευρά;
- Η ημερομηνία λήξης στα Friskies δεν θα έπρεπε κανονικά να

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

**Ενα calculator στον ENIAC αποτελείται από 18.000 λυχνίες κενού και ζυγίζει 30 τόνους. Οι υπολογιστές του μέλλοντος μπορεί να αποτελούνται από μόλις 1.000 λυχνίες και να ζυγίζουν λιγότερο από 1,5 τόνο.**

Αγνώστου, Popular Mechanics
Μάρτιος 1949

**Το πιο ακατανόητο πράγμα με το σύμπαν είναι ότι είναι κατανοητό.**

Albert Einstein

υπολογίζεται σε χρόνια σκύλου;

- Γιατί λέγεται "κόλλα χαρτί", αφού δεν κολλάει πουθενά;
- Η φράση "Αλί Αλί και τρισαλί" θα μπορούσε να λέγεται συνοπτικά και "Πενταλί";
- Αυτοί που ό,τι θυμούνται χαίρονται, δεν έχουν καθόλου δυσάρεστες αναμνήσεις;
- Αφού υπάρχουν και λευκά αιμοσφαίρια, γιατί το αίμα δεν είναι ροζ;
- Γιατί θεωρείται προτέρημα να είσαι ο εαυτός σου, αφού μπορείς να είσαι κάποιος καλύτερος;
- Η διευκρίνιση ότι "μπορεί να επηρεάσει την ικανότητα οδήγησης" τι ακριβώς χρησιμεύει στις συσκευασίες των παιδικών φαρμάκων;
- Η ταινία "Ιστορία δίχως Τέλος" πώς τελείωσε;
- Οι αλλήθωροι ματιάζουν το σωστό άνθρωπο;
- Ο Σπάιντερμαν χρησιμοποιεί εντομοκτόνα στο σπίτι του;
- Αυτοί που ονόμασαν τον Εύξεινο "Πόντο" είναι σίγουροι ότι τον μέτρησαν σωστά;
- Οι πινακίδες στους δρόμους που γράφουν "αργά" γιατί φαίνονται και όταν είναι νωρίς;
- Πώς καταφέρνει και μένει τόσες πολλές φορές ορφανός ένας "πεντάρφανος";
- Τη δεδομένη στιγμή που ένα ενυδρείο δεν έχει νερό, πώς λέγεται;
- Ποιας χώρας είναι τέλος πάντων αυτός ο πρέσβης με τα σοκολατάκια;
- Ο φόνος "εν ψυχρώ" στους πόσους βαθμούς πρέπει να γίνεται;
- Αφού κάθε φορά δημιουργείται τέτοιο σκάνδαλο με την "κοκαΐνη στα σαλόνια", γιατί δεν δοκιμάζουν να την καταναλώσουν στην κουζίνα;
- Δηλαδή το πρώτο που απασχολεί έναν άνθρωπο με γούνα είναι τα ράμματά της και όχι η αποτρίχωση;
- Εντάξει, τα Μελίσσια ονομάστηκαν έτσι από τις μέλισσες, αλλά έχει δει κανείς ποτέ αυτό το "Βρίλο" που έχει δώσει το όνομά του στα Βριλήσσια;
- Είναι δίκαιο τα γυαλιά να αναφέρονται ως "ζευγάρι", ενώ το σουτιέν όχι;
- Με πόση αγένεια μιλάει η καρδιά κατά τη διάρκεια μιας "καρδιακής προσβολής";
- Στην Αλάσκα τι περιλαμβάνει η πίτσα "4 εποχές";
- Σε ποια παραλία βρίσκεται, επιτέλους, αυτός που τόσα χρόνια τραγουδάει ενθουσιασμένος "Τι άμμο";

## NO COMMENT



## PC Master's Trivial Pursuit

**Μια μικρή συλλογή από ενδιαφέροντα πραγματάκια, σταλμένα από έναν παλιό γνωστό μου - και γνωστό σας.**

Το e-mail μού ήρθε σε english/greeklish/chinese, οπότε επιδόθηκα για άλλη μία φορά στο αγαπημένο μου σπορ της αποκωδικοποίησης. Πάμε, λοιπόν.

"Ξέρετε ότι:

- Η όραση των ανδρών είναι καλύτερη από αυτήν των γυναικών; Οι γυναίκες όντως ακούνε καλύτερα.
- Είναι αδύνατον να γλείψετε τον αγκώνα σας.
- Οι άνθρωποι με υψηλή ευφυΐα έχουν υψηλότερη περιεκτικότητα χαλκού και ψευδαργύρου στα μαλλιά τους.
- Κάθε Ρήγας σε μια τράπουλα αντιπροσωπεύει έναν μεγάλο βασιλιά της ιστορίας:

  Ρήγας Μπαστούνι: Βασιλιάς Δαβίδ
  Ρήγας Κούπα: Καρλομάγνος
  Ρήγας Σπαθί: Μέγας Αλέξανδρος
  Ρήγας Καρό: Ιούλιος Καίσαρας
- 111.111.111 x 111.111.111 = 12.345.678.987.654.321 (Σ.τ.Σ. Φοβερό;)
- Τι κοινό έχουν τα αλεξίσφαιρα γιλέκα, οι υαλοκαθαριστήρες και οι laser printers; Ανακαλύφθηκαν από γυναίκες.
- Ποιο είναι το μοναδικό φαγώσιμο που δεν χαλάει; Το μέλι.
- Αποτελούσε έθιμο στη Βαβυλώνα πριν από 4.000 χρόνια: Επί ένα μήνα μετά το γάμο ο πατέρας της νύφης ήταν υποχρεωμένος να προμηθεύει το γαμπρό του με όσο υδρόμελι μπορούσε να πιει. Το υδρόμελι είναι μια μπίρα φτιαγμένη από μέλι. Η περίοδος αυτή ονομαζόταν 'ο μήνας του μελιού', ονομασία που έφτασε μέχρι τις μέρες μας ('μήνας του μέλιτος').
- Τι προβλέπεται στην περίπτωση όπου το μέλος μιας συμφωνικής ορχήστρας διαφωνεί;
- Και τέλος, τουλάχιστον το 75% των ανθρώπων που διάβασαν το κείμενο αυτό προσπάθησαν να γλείψουν τον αγκώνα τους. Εσείς;"



# NEW MILLENNIUM

**Ακόμη ένας χρόνος, φίλοι μου, πλησιάζει σιγά-σιγά προς το τέλος του και έφτασε η ώρα για την καθιερωμένη ανασκόπηση. Δεν λείπουν, ωστόσο, και τα νεότερα από τους θαυμαστούς καινούριους (χμ... όχι και τόσο πια) κόσμους που σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα. And the millennium goes on...**

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

## BILL GATES ENANTION TOY AIDS

Δωρεά ύψους 100 εκατομμυρίων δολαρίων έκανε ο συνιδρυτής της Microsoft και πλουσιότερος άνθρωπος ανά την υφήλιο Bill Gates στην Ινδία, προκειμένου η χώρα αυτή να μπορέσει να καταπολεμήσει αποτελεσματικότερα το πρόβλημα του AIDS. Η Ινδία βρίσκεται αυτή τη στιγμή δεύτερη στη λίστα των κρατών με τους περισσότερους φορείς του ιού HIV, με συνολικά 4 εκατομμύρια φορείς, ευρισκόμενη πίσω μόνο από τη Νότια Αφρική.

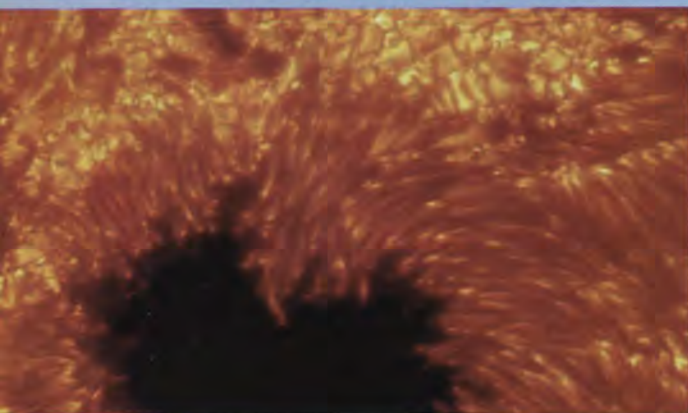
**Η Ινδία βρίσκεται αυτή τη στιγμή δεύτερη στη λίστα των κρατών με τους περισσότερους φορείς του ιού HIV, με συνολικά 4 εκατομμύρια φορείς, ευρισκόμενη πίσω μόνο από τη Νότια Αφρική.**

Εάν συνδέσετε τη δωρεά του Bill Gates με το γεγονός ότι η Ινδία διαθέτει ένα τεράστιο πλήθος προγραμματιστών, δεν θα έχετε άδικο, αφού ο ίδιος ο Gates δήλωσε πως ένας από τους λόγους που δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον για την Ινδία είναι το γεγονός πως ένα ποσοστό της τάξης του 20% των software engineers της Microsoft είναι ινδικής καταγωγής. Μάλιστα, η Microsoft έχει στήσει στην ινδική πόλη Hyderabad ένα από τα ελάχιστα εκτός ΗΠΑ software centers της. Ο Gates επισκέφθηκε ο ίδιος την Ινδία στο πλαίσιο της δωρεάς αυτής, όπου συναντήθηκε και με τον πρόεδρο της χώρας Abdul Kalam.



Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις των ειδικών, οι φορείς του AIDS στην Ινδία υπολογίζεται να ξεπεράσουν τα 20 εκατομμύρια το έτος 2010. Ξηλώσου, λοιπόν, Bill, και γρήγορα μάλιστα, γιατί οι νυν και οι μελλοντικοί προγραμματιστές σου κινδυνεύουν!

## Ο ΗΛΙΟΣ ΜΕ ΚΑΘΕ... ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ!



**Οι επιστήμονες της Σουηδικής Ακαδημίας Επιστημών εξήγησαν ότι τα διαστημόπλοια δεν ενσωματώνουν ακόμα την κατάλληλη τεχνολογία ώστε να διαθέτουν τηλεσκόπια τόσο μεγάλα όσο αυτά που βρίσκονται στο έδαφος.**

Το μυστήριο των ηλιακών κηλίδων ελπίζουν να διαλευκάνουν οι επιστήμονες με τις εντυπωσιακές φωτογραφίες του ήλιου που πάρθηκαν στις 15 Ιουλίου, ωστόσο δόθηκαν μόλις στις 14 Νοεμβρίου στη δημοσιότητα. Τις φωτογραφίες, οι οποίες είναι οι πιο λεπτομερείς όλων των εποχών, πήραν επιστήμονες από τη Σουηδική Ακαδημία Επιστημών χρησιμοποιώντας το νέο ηλιακό τηλεσκόπιο της Ακαδημίας που έχει εγκατασταθεί στα Κανάρια νησιά. Η ανάλυση του τηλεσκόπιου φτάνει τα 100 χιλιόμετρα (με αυτό, δηλαδή, φαίνεται οτιδήποτε υπάρχει επάνω στον ήλιο και έχει μέγεθος από 100 χιλιόμετρα και άνω), ενώ υπολογίζεται πως δεν θα αργήσουν να κατασκευαστούν ηλιακά τηλεσκόπια με βελτιωμένη οπτική τεχνολογία, που θα επιτρέπει ανάλυση ακόμα και 1 χιλιομέτρου!

Οι επιστήμονες της Ακαδημίας, απαντώντας στο ερώτημα πώς γίνεται το τηλεσκόπιό τους να έχει υψηλότερη ανάλυση από αυτήν του SOHO που βρίσκεται στο Διάστημα και συνεπώς πλησιέστερα στον ήλιο, εξήγησαν ότι τα διαστημόπλοια δεν ενσωματώνουν ακόμα την κατάλληλη τεχνολογία ώστε να διαθέτουν τηλεσκόπια τόσο μεγάλα όσο αυτά που βρίσκονται στο έδαφος. Ωστόσο, συχνά προτιμώνται τα διαστημικά τηλεσκόπια από τα επίγεια, επειδή στις εικόνες τους δεν υπάρχει η θολούρα της ατμόσφαιρας η οποία παρεμβάλλεται στην εικόνα ενός επίγειου τηλεσκοπίου. Σιγά-σιγά, πάντως, με την εξέλιξη της οπτικής ξεπερνάμε ακόμα και αυτό το εμπόδιο...

# ΚΑΚΟΤΥΧΙΑ ΣΤΟ ENDEAVOUR



Το διαστημικό λεωφορείο Endeavour, το οποίο επρόκειτο να πετάξει στις 11 Νοεμβρίου με προορισμό τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha, παρέμεινε τελικά καθηλωμένο στο έδαφος μέχρις ότου λάβουν χώρα ορισμένοι απαραίτητοι έλεγχοι και επισκευές, διαδικασία που δεν είχε ακόμη ολοκληρωθεί την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Τι ακριβώς συνέβη; Δύο ώρες πριν από την προγραμματισμένη απογείωση, η αντίστροφη μέτρηση διακόπηκε επειδή εντοπίστηκε μία διαρροή σε ένα αρκετά "ευαίσθητο" υποσύστημα του διαστημικού λεωφορείου, αυτό των αποθεμάτων οξυγόνου των αστροναυτών!

**Το πλήρωμα του Alpha, που επρόκειτο να επιστρέψει στη Γη με το Endeavour ύστερα από 163 ημέρες παραμονής στο Διάστημα, θα αναγκαστεί να παραμείνει για μερικές ακόμα ημέρες εκεί.**

Μια μέρα μετά το συμβάν, ενώ εργάτες έστηναν μια πλατφόρμα στο Endeavour προκειμένου να επισκευάσουν τη διαρροή, ένας από αυτούς που ήταν επιφορτισμένος με το να προσέχει τη στήριξη της πλατφόρμας, κοίταξε αλλού για μια στιγμή και... το κακό έγινε: Η πλατφόρμα έπεσε πάνω στον ρομποτικό βραχίονα του διαστημόπλοιου, χωρίς ευτυχώς να τον καταστρέψει - η πτώση ήταν, ωστόσο, αρκετή για να προκληθούν σημάδια πάνω στο βραχίονα, τα οποία οι επιστήμονες πρέπει να μελετήσουν περαιτέρω προκειμένου να διαπιστώσουν εάν ο βραχίονας είναι στην επιθυμητή κατάσταση ή ενδέχεται να χρειαστεί η αντικατάστασή του, καθυστερώντας περαιτέρω την απογείωση του Endeavour.

Με αυτές τις κακοτυχίες το πλήρωμα του Alpha, που επρόκειτο να επιστρέψει στη Γη με το Endeavour ύστερα από 163 ημέρες παραμονής στο Διάστημα, θα αναγκαστεί να παραμείνει για μερικές ακόμα ημέρες εκεί. Το αν αυτό είναι θετικό ή αρνητικό γι' αυτούς, μόνο οι ίδιοι το γνωρίζουν... Λέτε η επιστροφή στη Γη ύστερα από μακρά παραμονή στο Διάστημα να προκαλεί συμπτώματα στέρησης;



# NASA: ΩΡΑ ΓΙΑ... ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ!




Το αμερικανικό Κονγκρέσο επέβαλε περιορισμούς στον προϋπολογισμό της NASA, ειδικά μάλιστα σε ό,τι αφορά τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha, αφού είχαν διαπιστωθεί υπερβάσεις κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών. Ετσι, το ποσό των 25 δισεκατομμυρίων δολαρίων ορίστηκε ως το απόλυτα καταληκτικό όριο στη συνολική συμμετοχή των ΗΠΑ στην κατασκευή του Alpha, από την αρχή ως το τέλος της. Ο περιορισμός αυτός οδήγησε το διευθυντή της NASA Sean O' Keefe στην απόφαση να συμπεριλάβει στον προϋπολογισμό της αμερικανικής Διαστημικής Εταιρείας για το 2003 και το 2004 ποσό 6,6 δισεκατομμυρίων δολαρίων για την ολοκλήρωση των εργασιών κατασκευής του Σταθμού, ώστε το συνολικό ποσό που θα έχει δοθεί από την έναρξη των εργασιών να μην ξεπερνά το προαναφερθέν.

**Το ποσό των 25 δισεκατομμυρίων δολαρίων ορίστηκε ως το απόλυτα καταληκτικό όριο στη συνολική συμμετοχή των ΗΠΑ στην κατασκευή του Alpha από την αρχή ως το τέλος της.**

Ο νέος προϋπολογισμός της NASA δίνει επίσης προτεραιότητα στη συντήρηση του στόλου των διαστημικών λεωφορείων, στην κατασκευή διαστημικού αεροπλάνου που θα επιτρέπει την ευκολότερη μεταφορά περισσότερων αστροναυτών στον Alpha (μέχρι 10), καθώς και στην ανάπτυξη και στο σχεδιασμό νέων διαστημικών λεωφορείων που σιγά-σιγά θα αντικαταστήσουν τον, γερασμένο ήδη, υπάρχοντα στόλο.

Ο προϋπολογισμός της NASA για το 2003 αγγίζει τα 15 δισεκατομμύρια δολάρια. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι μιλάμε για... διαστημικά μεγέθη, έτσι;



# ΕΛΕΦΑΝΤΕΣ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ



Αντιδράσεις προκάλεσε συνέδριο των Ηνωμένων Εθνών στη Χιλή για τα είδη που απειλούνται με εξαφάνιση, όπου ελήφθη η απόφαση να επιτραπεί στα κράτη της Νότιας Αφρικής η πώληση ελαφαντοστού, ύστερα από μια απαγόρευση που διήρκεσε για 13 ολόκληρα χρόνια!

Συγκεκριμένα, το εμπόριο του ελαφαντοστού απαγορεύθηκε το 1989, αφού διαπιστώθηκε ότι ο πληθυσμός των ελεφάντων της Αφρικής είχε μειωθεί κατά το ήμισυ μέσα σε μία μόλις δεκαετία (έπεσε στις 600.000 από 1.200.000).

**Το εμπόριο του ελαφαντοστού απαγορεύθηκε το 1989, αφού διαπιστώθηκε ότι ο πληθυσμός των ελεφάντων της Αφρικής είχε μειωθεί κατά το ήμισυ μέσα σε μία μόλις δεκαετία (έπεσε στις 600.000 από 1.200.000).**

Στο συνέδριο απορρίφθηκε η αίτηση της Ζιμπάμπουε και της Ζάμπια να επιτραπεί και σε αυτές η πώληση ελαφαντοστού, με το σκεπτικό ότι η πολιτική αστάθεια και η διαφθορά στις χώρες αυτές είναι πολύ μεγάλη ώστε να καταστεί δυνατός ο σωστός έλεγχος των πωλήσεων. Αχ, καημένοι ελέφαντες, τι σας έμελλε να πάθετε από κάποιους άλλους... ελέφαντες του εμπορίου!

# ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ 2002

Ώρα όμως να ρίξουμε μια ματιά σε ό,τι πιο σημαντικό σας μεταφέραμε μέσα από το "New Millennium" κατά τη διάρκεια του 2002:

**Δεκέμβριος 2001** "Μια μεγάλη χολιγουντιανή δεξίωση έλαβε χώρα στις 22 Νοεμβρίου προς τιμήν του μεγάλου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Arthur Clarke, ο οποίος έφτασε αισίως στα 83 χρόνια του (και ελπίζουμε να μας κρατά συντροφιά για πολλά ακόμη!). Η εορταστική αυτή εκδήλωση έγινε με την ευκαιρία της σύμπτωσης της φετινής χρονιάς με το έτος-ορόσημο που ο πασίγνωστος συγγραφέας περιγράφει στο έπος του '2001: Οδύσσεια του Διαστήματος'."



**Ιανουάριος 2002** "Η 25η Νοεμβρίου 2001 έμελλε να αποτελέσει μία ημερομηνία που θα θυμόμαστε για πολλά χρόνια - παρόλο που μόνο το μέλλον θα δείξει αν η ανάμνηση θα είναι καλή ή κακή. Εκείνη ακριβώς την ημέρα, βλέπετε, έλαβε χώρα η πρώτη κλωνοποίηση ανθρώπινου εμβρύου! Υπεύθυνη για το νέο αυτό επίτευγμα είναι η αμερικανική εταιρεία Βιοτεχνολογίας Advanced Cell Technology, σύμφωνα, με την οποία όμως η κλωνοποίηση που έγινε, είχε ως αποκλειστικό στόχο τη χρήση κυττάρων για τη θεραπεία ασθενειών, όπως ο καρκίνος, το AIDS, ο διαβήτης, η Parkinson και η Alzheimer."

**Φεβρουάριος 2002** "Όσοι από σας είστε φαν των κινητών τηλεφώνων και μάλιστα των πιο 'μουράτων' και ακριβών μοντέλων, ετοιμαστείτε να τα... σκάσετε χοντρά! Η Nokia δημιούργησε την πρώτη εταιρεία κατασκευής χειροποίητων κινητών τηλεφώνων, που θα είναι φτιαγμένα, ούτε λίγο ούτε πολύ, από χρυσάφι ή πλατίνα!"

**Μάρτιος 2002** "Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble πρόσφατα αναβαθμίστηκε σημαντικά, καθώς το πλήρωμα του διαστημικού λεωφορείου Columbia εγκατέστησε σε αυτό καινούρια και ισχυρότερα 'μάτια'. Συγκεκριμένα, η Faint Object Camera που διέθετε από το 1990 το Hubble Space Telescope αντικαταστάθηκε από την ACS (Advanced Camera for Surveys), η οποία είναι δέκα φορές ισχυρότερη από την προηγούμενη και θα ενσωματώνει τη δυνατότητα φωτογράφισης πλανητών από άλλα ηλιακά συστήματα."

**Απρίλιος 2002** "Περουβιανοί και Βρετανοί αρχαιολόγοι και ερευνητές ανακάλυψαν πρόσφατα μια κρυφή πόλη των Ινκας, περίπου 40 χιλιόμετρα νοτιοδυτικά από το περίφημο Macchu Picchu. Πρόκειται για τη σημαντικότερη ανακάλυψη των τελευταίων 40 ετών σχετικά με τους Ινκας και τον πολιτισμό τους."

**Μάιος 2002** "Ήδη έχουμε αναφερθεί από τη στήλη στο δεύτερο διαστημικό τουρίστα. Πρόκειται για το Νοτιοαφρικανό μεγιστάνα του Internet Mark Shuttleworth, ο οποίος, αν όλα έχουν πάει καλά, τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα πρέπει ήδη να έχει ξεκινήσει τη μακρινή περιπέτειά του, αφού η εκτόξευση του διαστημόπλοιου που θα τον μεταφέρει στο διεθνή διαστημικό Σταθμό Alpha είχε προγραμματιστεί για τις 25 Απριλίου, μία μόνο ημέρα πριν από την κυκλοφορία του περιοδικού μας."



# ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΟ ROSWELL UFO CRASH

Ένα από τα μεγάλα μυστήρια που συνεχίζει να απασχολεί πολύ κόσμο και να γίνεται αφορμή για πληθώρα άρθρων, βιβλίων, ακόμα και... αναμνηστικών είναι η περιβόητη πτώση UFO στο Roswell πριν από μισό και πλέον αιώνα.

Υπήρξε στα αλήθεια ο "εξωγήινος του Roswell"; Απάντηση στο ερώτημα επιχειρούν να δώσουν αρχαιολόγοι οι οποίοι, σε συνεργασία με το τηλεοπτικό Sci Fi Channel, που καλύπτει τα έξοδα και βέβαια έχει και τα τηλεοπτικά δικαιώματα, θα επιχειρήσουν ανασκαφές στην περιοχή της πιθανολογούμενης πτώσης, ψάχνοντας για απομεινάρια του UFO και του πληρώματός του.

**Οι έρευνες γίνονται με απόλυτη μυστικότητα μέχρι να προβληθεί από το Sci Fi το ειδικό πρόγραμμα που θα αποκαλύπτει όλα τα ευρήματα που τυχόν θα έχουν προκύψει από τις ανασκαφές.**




Οι έρευνες γίνονται με απόλυτη μυστικότητα μέχρι να προβληθεί από το Sci Fi το ειδικό πρόγραμμα που θα αποκαλύπτει όλα τα ευρήματα που τυχόν θα έχουν προκύψει από τις ανασκαφές. Περιττό να σημειώσουμε πως η θεαματικότητα, όπως βέβαια και το παγκόσμιο ενδιαφέρον, είναι κάτι παραπάνω από εξασφαλισμένα...




**Ιούνιος 2002** "Ορισμένα πολύ σημαντικά ευρήματα ανακαλύφθηκαν από τη γερμανική Αρχαιολογική Σχολή σε ανασκαφές ρουτίνας που έγιναν πρόσφατα στον Κεραμεικό της Αθήνας. Όπως ανακοίνωσαν οι αρχαιολόγοι και ο υπουργός Πολιτισμού Ευάγγελος Βενιζέλος στις 10 Μαΐου, ένα από τα ευρήματα αυτά και συγκεκριμένα ένας κούρος του 6ου ή 7ου π.Χ. αιώνα παρουσιάζει τεράστιο αρχαιολογικό ενδιαφέρον, αφού πρόκειται για το τρίτο γνωστό δημιούργημα του περίφημου 'Γλύπτη του Διπύλου', το πραγματικό όνομα του οποίου δεν γνωρίζει κανείς μέχρι σήμερα."

**Ιούλιος 2002** "Μετά το δορυφόρο του Δία Ευρώπη, άλλο ένα εκλεκτό μέλος του ηλιακού συστήματός μας φαίνεται ότι φιλοξενεί μεγάλες ποσότητες νερού κάτω από την επιφάνειά του. Αυτή τη φορά πρόκειται για τον Άρη που, όπως μαρτυρούν τα τελευταία στοιχεία από τον Mars Odyssey, κρύβει, μόλις ένα μέτρο κάτω από την επιφάνειά του, μεγάλες ποσότητες νερού σε παγωμένη μορφή."

**Αύγουστος 2002** "Προβλήματα διαπιστώθηκαν έπειτα από επιθεώρηση τεχνικών στις μηχανές των διαστημικών λεωφορείων της NASA Atlantis, Columbia, Discovery και Endeavour. Συγκεκριμένα, βρέθηκαν ρήγματα στους μεταλλικούς συνδέσμους του συστήματος προώθησης όλων των διαστημικών λεωφορείων, ενώ αναβλήθηκαν οι προγραμματισμένες πτήσεις τους μέχρι να διορθωθούν οι βλάβες και να εξακριβωθεί τι ακριβώς προκάλεσε τα ρήγματα και πότε αυτά δημιουργήθηκαν".

**Σεπτέμβριος 2002** "Σας γράφαμε στο τεύχος Ιουλίου για το διαστημόπλοιο Contour της NASA, που επρόκειτο να εισχωρήσει στους πυρήνες δύο κομητών, τον Νοέμβριο του 2003 και τον Ιούνιο του 2006. Το αξίας 159 εκατομμυρίων δολαρίων Contour, λοιπόν, εκτοξεύθηκε στις 3 Ιουλίου, αλλά στις 15 Αυγούστου... σίγησε, αρνούμενο να δώσει οποιοδήποτε σήμα στο Κέντρο Ελέγχου από τη στιγμή που πυροδότησε τους κινητήρες του για να βγει έξω από τη γήινη τροχιά."



**Οκτώβριος 2002** "Μεγάλη δημοσιότητα γνώρισε το εγχείρημα Αιγύπτιων επιστημόνων, με επικεφαλής το διευθυντή του Συμβουλίου Αρχαιοτήτων της Αιγύπτου Zahi Hawass, οι οποίοι κατάφεραν να βάλουν μέσα σε κρυφό, σφαλισμένο και ανεξερεύνητο θάλαμο της Μεγάλης Πυραμίδας του Χέοπα ένα ρομποτάκι με κάμερα!"

**Νοέμβριος 2002** "Το Βραβείο Νόμπελ Ειρήνης κέρδισε ο τέως Αμερικανός πρόεδρος Jimmy Carter για 'τη συμβολή του, κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών, στην ανεύρεση ειρηνικών λύσεων σε διεθνείς συγκρούσεις, καθώς και για τις προσπάθειές του για την εδραίωση της δημοκρατίας και την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων', σύμφωνα με την ανακοίνωση της Ακαδημίας."



Αυτά, λοιπόν, για να θυμηθούμε με δυο λόγια τι μας επεφύλαξε το 2002. Καλό είναι να μην ξεχνάμε το παρελθόν, ακόμα και στα πλαίσια μιας στήλης που συνηθίζει να ασχολείται με... το μέλλον!

# ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM




**DISKTOOLS COLLECTION 2002**
Μια μοναδική συλλογή από είκοσι utilities για να έχετε το δίσκο σας πάντα σε φόρμα.

**ΤΟ CD-ROM ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΕ ΔΥΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΞΩΦΥΛΛΑ**




**SAFEnet 2002**
Δέκα εφαρμογές προστασίας των παιδιών από πιθανούς κινδύνους κατά τις περιηγήσεις τους στο Διαδίκτυο.

**ΑΚΟΜΗ:**
Στο CD-ROM θα βρείτε:
- Την πλήρη έκδοση του **Ashampoo UnInstaller 2000**, το οποίο επιτρέπει την ασφαλή απεγκατάσταση εφαρμογών και τον καθαρισμό του δίσκου από περιττά αρχεία.
- Το **Service Pack 1** για τα **ελληνικά Windows XP**.



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

**EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.**

# Ασύγκριτα... καλύτερο!

# ΤΟ "PC MASTER" ΤΟΥ 2003

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr




## Οι εκπλήξεις που... σας περιμένουν!

**Σε λίγες ημέρες, φίλοι μου, μπαίνουμε στην καινούρια χρονιά και το "PC Master", όπως σας έχει συνηθίσει άλλωστε, σας ετοιμάζει για ακόμα μία φορά εκπλήξεις! Αν είστε όρθιοι, καλύτερα να καθίσετε προτού συνεχίσετε να διαβάζετε, γιατί... μπορεί να πάθετε καμιά συγκοπή!**

Αφού μελετήσαμε πολύ προσεκτικά τις επιστολές, τα e-mails, τα μηνύματα στο φόρουμ του περιοδικού (http://www.pcmaster.gr/forum), καθώς και τις απαντήσεις που δώσατε στο ερωτηματολόγιο (η επεξεργασία τους δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές), βγάλαμε ορισμένα χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με το πώς εσείς, οι αναγνώστες και πάνω απ' όλα φίλοι μας, οραματίζεστε το "PC Master" του μέλλοντος.

Αν και η μεγάλη πλειονότητά σας συμφωνεί με την ιδέα της αντικατάστασης του συνοδευτικού CD-ROM του περιοδικού με συνοδευτικό DVD-ROM, υπάρχει ωστόσο ακόμα ένα σημαντικό ποσοστό που μας δηλώνει ότι δεν είναι επί του παρόντος ώριμο για τη μετάβαση αυτή, κατά πάσα πιθανότητα όμως θα είναι μέσα στους αμέσως προσεχείς μήνες. Η απόφαση, συνεπώς, για το αν θα προχωρήσουμε αμέσως σε DVD-ROM ή θα το αφήσουμε για λίγο αργότερα, δεν ήταν εύκολη. Βλέπετε, δεν θέλαμε να αφήσουμε κανέναν σας

παραπονεμένο. Επρεπε όμως κάτι να γίνει, μια και οι περισσότεροι από εσάς θέλετε μεν να σας προσφέρουμε ένα πλήρες παιχνίδι, δεν είστε εντούτοις διατεθειμένοι να στερηθείτε την καθιερωμένη ύλη του συνοδευτικού CD-ROM, στην οποία άλλωστε σας έχουμε συνηθίσει χρόνια τώρα.

Ετσι, λοιπόν, σκεφτήκαμε τελικά μια λύση που ελπίζουμε ότι θα σας αφήσει όλους ικανοποιημένους: Κυρίες και κύριοι, από το τεύχος 159 (Ιανουάριος 2003) το "PC Master" θα κυκλοφορεί κάθε μήνα όχι με ένα, αλλά με δύο συνοδευτικά CD-ROMs! Στο ένα από αυτά θα περιέχεται ένα χορταστικό και απολαυστικό, πλήρες παιχνίδι και στο άλλο τα demos, trailers, utilities, patches, modifications και extras που γεμίζουν το παραδοσιακό CD-ROM μας. Με τη λύση αυτή πιστεύουμε πως κανείς δεν θα μείνει παραπονεμένος. Επειδή μάλιστα βλέπω ένα μεγάλο ερωτηματικό να πλανάται στα μάτια αρκετών από σας σχετικά με το... πόσο θα στοιχίσει το "μαλλί", σπεύδω αμέσως να σας καθησυχάσω: Θα υπάρξει, βέβαια, μια μικρή αύξηση στην τιμή του περιοδικού προκειμένου να καλυφθεί το επιπλέον κόστος του δεύτερου CD-ROM, ωστόσο... δεν θα τη νιώσετε καθόλου, αφού μιλάμε μόλις για μισό ευρώ.

## Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΕ DVD

Φυσικά, για να είμαστε και ειλικρινείς, είναι μάλλον αδύνατο εκ των πραγμάτων να αποφύγουμε την προσεχή αντικατάσταση του CD-ROM από DVD-ROM. Οι παλιότεροι από σας θα θυμούνται την εποχή που το "PC Master" κυκλοφορούσε με συνοδευτική δισκέτα 360K (5 1/4"), για να περάσει στη συνέχεια στη δισκέτα των 720 και 1.440K (3,5"), καταλήγοντας τελικά στο CD-ROM. Οι εξελίξεις, φίλοι μου, καθιστούν ξανά απαραίτητη την αλλαγή του συνοδευτικού αποθηκευτικού μέσου μας σε DVD-ROM, ώστε να μπορούμε να σας προσφέρουμε κάθε μήνα αφ' ενός ένα μεγάλο πλήρες παιχνίδι, αφ' ετέρου πλούσια ύλη, ειδικά σε demos, patches και modifications που εξάλλου ζητάτε οι περισσότεροι, αλλά τα μεγέθη των αρχείων είναι πλέον απαγορευτικά ώστε να μπορέσουμε να ικανοποιήσουμε πλήρως τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις σας. Οταν τα demos των καινούριων παιχνιδιών ξεπερνούν τα 200MB (συχνά και τα 300), πόσα να χωρέσουν σε ένα CD-ROM μαζί με τα υπόλοιπα "καλούδια" που έχουμε κάθε φορά; Οταν τα καλύτερα full games που έχουμε τη δυνατότητα να σας προσφέρουμε ξεπερνούν σε χωρητικότητα ακόμα και τα 2 CD-ROMs, με ποια μαγικά ξόρκια να τα στριμώξουμε μονάχα σε ένα; Ακόμη και ο Ανδρέας Τσουρινάκης, με τις τόσες σχετικές γνώσεις, μάλλον θα σηκώσει τα χέρια ψηλά αν του ζητήσουμε να εφεύρει ένα τέτοιο spell. Το DVD-ROM αποτελεί, λοιπόν, μονόδρομο. Το μόνο που μπορεί αυτή τη στιγμή να γίνει είναι να το καθυστερήσουμε για λίγο, ώστε να είστε όλοι έτοιμοι για τη μετάβαση αυτή και να διαθέτετε τον απαραίτητο εξοπλισμό. Οπως μας διαβεβαιώνετε από τις απαντήσεις στο ερωτηματολόγιο που έχουμε μέχρι σήμερα επεξεργαστεί, ακόμα κι όσοι δεν έχετε ήδη πάρει DVD-ROM drive σκοπεύετε, στην τεράστια πλειονότητά σας, να το πράξετε μέσα στους αμέσως προσεχείς μήνες. Αυτό, όπως καταλαβαίνετε, σημαίνει πως σύντομα θα δείτε ένα DVD-ROM με περισσότερα από 4GB πλούσιας ύλης να συνοδεύει το αγαπημένο σας περιοδικό. Φυσικά, θα σας κρατήσουμε ενήμερους για τον ακριβή χρόνο που θα λάβει χώρα η μεγάλη αυτή αλλαγή και θα συνεχίσουμε να διαβάζουμε με ενδιαφέρον όλα τα σχετικά μηνύματα και τις επιστολές σας προτού καταλήξουμε στις οριστικές αποφάσεις μας.

## "PC MASTER GOLD": Η ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ "PC MASTER"

Σε λίγες ημέρες, και συγκεκριμένα μέσα στο πρώτο δεκαπενθήμερο του Δεκεμβρίου, θα δείτε στα περίπτερα ένα περιοδικό που θα γράφει στο εξώφυλλο φαρδιά-πλατιά τη φράση "PC Master Gold". Οπως ίσως θα καταλάβατε ήδη, το τεύχος αυτό δεν θα είναι παρά μια ειδική, ετήσια έκδοση του "PC Master", η οποία θα είναι αφιερωμένη στα σημαντικότερα παιχνίδια του 2002 και του 2003. Τα καλύτερα, δηλαδή, από αυτά που μόλις έφυγαν και από αυτά που έρχονται μέσα στους επόμενους μήνες. Ανάμεσα στους τίτλους που θα σας παρουσιάσουμε συμπεριλαμβάνονται τα Morrowind, Neverwinter Nights, Warcraft 3, Doom 3, Everquest 2, Tomb Raider: Angel of Darkness, Duke Nukem Forever, Command & Conquer: Generals και πολλά ακόμα παιχνίδια που είτε αγαπήσατε είτε περιμένετε με ανυπομονησία (κοινώς... με το ντουφέκι στο χέρι)!

Δεν σας έγραψα, όμως, ακόμα τη μεγαλύτερη έκπληξη που θα κρύβει η ειδική αυτή, εκτός σειράς, έκδοση: Για πρώτη φορά στον κόσμο, ένα περιοδικό θα προσφέρει στους αναγνώστες του ένα δημοφιλές παιχνίδι σε δύο ολόκληρα DVD-ROMs! Ναι, καλά διαβάσατε, σταματήστε να τρίβετε τα μάτια σας - είναι αλήθεια: Το "PC Master Gold" θα συνοδεύεται από ένα από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών, το περίφημο Schizm (αναλυτική παρουσίαση του από τον Ανδρέα Τσουρινάκη περιλαμβάνεται στο τεύχος Νοεμβρίου 2001 του περιοδικού μας, όπου βαθμολογήθηκε με το εντυπωσιακό 98%) σε δύο DVD-ROMs! Επιπροσθέτως, να σημειώσουμε πως η έκδοση που θα σας προσφέρουμε είναι πλήρως εξελληνισμένη.

Οσον αφορά στην τιμή στην οποία θα διατίθεται η ειδική αυτή έκδοση "PC Master Gold" και πάλι σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη, αφού όλα αυτά θα σας στοιχίσουν μόλις 9,90 ευρώ, περίπου δηλαδή όσο κοστίζουν δύο... άδεια DVD-Rs! Και, φυσικά, εσείς μόνο άδεια δεν τα παίρνετε, το εντελώς αντίθετο μάλιστα...

**Σε λίγες ημέρες, και συγκεκριμένα μέσα στο πρώτο δεκαπενθήμερο του Δεκεμβρίου, θα δείτε στα περίπτερα ένα περιοδικό που θα γράφει στο εξώφυλλο φαρδιά-πλατιά τη φράση "PC Master Gold". Οπως ίσως θα καταλάβατε ήδη, το τεύχος αυτό δεν θα είναι παρά μια ειδική, ετήσια έκδοση του "PC Master", η οποία θα είναι αφιερωμένη στα σημαντικότερα παιχνίδια του 2002 και του 2003.**

## ΚΑΙ ΟΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΙ...

Οσα διαβάσατε μέχρι τώρα αποτελούν τα... προεόρτια ενός πραγματικά συναρπαστικού 2003 για το "PC Master". Δεν θα φλυαρήσουμε όμως περισσότερο, αφού έχουμε όλο τον καιρό μπροστά μας για να συζητήσουμε τους προσεχείς μήνες και όλες τις άλλες συγκλονιστικές αλλαγές και καινοτομίες που θα δείτε στο περιοδικό. Αλλωστε, είπαμε να σας καταπλήξουμε, αλλά με μέτρο, έτσι; Μη μας πάθετε και τίποτα! PC

# 2ο Παγκόσμιο Κύπελλο




## 2 ΜΕΡΕΣ, 26 ΠΑΙΚΤΕΣ, 218 ΑΓΩΝΕΣ, 1.555 ΓΚΟΛ!

Οπως ενδεχομένως θα θυμάστε, το 1ο Παγκόσμιο Κύπελλο είχε διεξαχθεί τον Νοέμβριο του 2001 στη Μ. Βρετανία και είχε λήξει με θρίαμβο του δικού μας Αλκη Πολυράκη. Ετσι λοιπόν, η επόμενη διοργάνωση θα διεξαγόταν στην Ελλάδα, καθ' ότι νικήτρια χώρα.

Οι προσδοκίες αλλά και τα ερωτηματικά ήταν πολλά. Θα κατάφερνε ο Αλκης να επαναλάβει το θρίαμβό του; Οι καινούριοι διεκδικητές της πρωτιάς ήταν τόσο καλοί όσο λεγόταν; Το τρόπαιο θα παρέμενε στην Ελλάδα; Ποια νέα αστέρια θα ξεπετάγονταν; Τα μεγάλα φαβορί ήταν ο κάτοχος του τίτλου Αλκης, ο πρωταθλητής Αγγλίας Rikki, το καμάρι της Μεσσηνίας Γιώργος, ο "Terminator" Βασίλης, μόνιμος κάτοικος Αγγλίας, καθώς και το νορβηγικό θωρηκτό, ο Klaus, ενώ πολλοί άλλοι παίκτες, μεταξύ των οποίων και ο γράφων (sic), διατηρούσαν τις ελπίδες τους για κάποια νίκη.

Η ώρα όμως των προβλέψεων είχε παρέλθει και είχε φτάσει η ώρα των απαντήσεων. Μια μέρα πριν από τους αγώνες έγινε, εν μέσω κρασοκατάνυξης, η κλήρωση των ομίλων και το Σάββατο της 2ας Νοεμβρίου 2002, στις 12:00 η ώρα, το 2ο Παγκόσμιο Κύπελλο Kick Off ξεκίνησε.

Τα joysticks πήραν φωτιά και οι υπάλληλοι του ξενοδοχείου προσπαθούσαν να καταλάβουν τι το ενδιαφέρον υπήρχε στα μικρά ανθρωπάκια που έτρεχαν με δαιμονιώδη ταχύτητα πάνω-κάτω στις οθόνες. Πού να 'ξεραν...

Οι αγώνες διαδέχονταν ο ένας τον άλλον ασταμάτητα, τα γκολ έπεφταν βροχή και σταδιακά άρχισε να ξεκαθαρίζει η κατάσταση στους ομίλους. Τα περισσότερα από τα φαβορί απέδειξαν την αξία τους και εξασφάλισαν σχετικά εύκολα την πρόκριση. Φυσικά, όπως συμβαίνει σε κάθε Παγκόσμιο Κύπελλο, υπήρχαν εκπλήξεις, θετικές και αρνητικές. Η Σενεγάλη της διοργάνωσης ήταν αναμφισβήτητα ο Παναγιώτης Πανταζής, που ήρθε άγνωστος, κατατάχτηκε μόλις στο 5ο γκρουπ δυναμικότητας, αλλά κατάφερε να πάρει την πρωτιά στο πιο δύσκολο γκρουπ, έχοντας 11 νίκες και 1 μόλις ήττα (ενώ και η κερκίδα που τον υποστήριζε, κέρδισε τις εντυπώσεις...). Στον αντίποδα, στο ρόλο της Γαλλίας, της ομάδας δηλαδή που ήρθε με

**Αν κάποιος ανυποψίαστος βρισκόταν το σαββατοκύριακο 2-3 Νοεμβρίου στο 10ο όροφο του ξενοδοχείου "Τιτάνια", θα βρισκόταν μπροστά σε ένα μάλλον περίεργο θέαμα: Μια αίθουσα γεμάτη παλιές Amiga και καμιά τριανταριά τύποι, χρησιμοποιώντας παράξενα χειριστήρια, να παίζουν μανιωδώς ένα παιχνιδάκι ποδοσφαίρου που αισίως έχει φτάσει 13 ετών. Φυσικά, δεν επικρατούσε ησυχία, αλλά ακούγονταν φωνές ανακούφισης, κραυγές αγωνίας και επιφωνήματα ενθουσιασμού. Οι virtual πανηγυρισμοί αναμειγνύονταν με ζωντανά συνθήματα και στιχάκια σε διάφορες γλώσσες.**
**Καλώς ήρθατε στο 2ο Παγκόσμιο Κύπελλο Kick Off.**

του Σπύρου Παράσχη
parasp@chemicalsafety.gr





Ο Rikki Fullarton (στ' αριστερά) παραλαμβάνει το τρόπαιο από τον Steve Screech.

όνειρα για τον τίτλο αλλά αποκλείστηκε από την πρώτη φάση, ήταν ο Νίκος Ανδρέου. Ισως αν δεν είχε έρθει φορώντας τη στολή της ΑΕΚ, να τα πήγαινε καλύτερα.

Το τέλος της πρώτης μέρας επιφύλασσε ένα από τα σημαντικά happening του Κυπέλλου, το "Παιχνίδι της Ντροπής" (game of shame): Οι δύο χειρότεροι παίκτες θα διαγωνίζονταν για να αποφύγουν την τελευταία θέση και το ατιμωτικό μπλουζάκι της ντροπής. Ο Αντώνης και ο Darren διασταύρωσαν τα ξίφη τους με τελικό νικητή τον πρώτο. Η απονομή του T-Shirt (το μήνυμα του οποίου εμπίπτει στο νόμο περί άσεμνων δημοσιευμάτων και γι' αυτό δεν σας το λέω) έγινε, εν μέσω επευφημιών, σφυριγμάτων και γέλιων, στον Darren. Μόνο μην του πείτε "και του χρόνου", γιατί θα το πάρει κατάκαρδα.

Η δεύτερη μέρα του τουρνουά θα έκρινε τα πάντα. Οσοι προκρίθηκαν, χωρίστηκαν πάλι σε ομίλους των τεσσάρων, από τους οποίους θα προκρίνονταν οι δύο πρώτοι, ενώ οι υπόλοιποι παίκτες διαγωνίστηκαν για να κερδίσουν την 17η θέση. Οσο περνούσε η ώρα τόσο οι αγώνες γίνονταν πιο σημαντικοί και η ένταση ανέβαινε. Ιδιαίτερες εκπλήξεις δεν σημειώθηκαν σε αυτή τη φάση και τα φαβορί πέρασαν, αφήνοντας τους υπόλοιπους με μια πικρή γεύση.

Επειτα από ένα διάλειμμα για φαγητό, καφέ και αυτοσυγκέντρωση, τα παιχνίδια συνεχίστηκαν στη φάση των οκτώ. Πλέον οι αγώνες ήταν νοκ-άουτ και κάθε λάθος πληρωνόταν. Σε αυτή τη φάση είδαμε τα συγκλονιστικότερα παιχνίδια της διοργάνωσης. Τα σκορ μιλάνε μόνα τους: James - Klaus: 4-1, 2-3, Αλκης - Martin: 6-4, 4-3, Rikki - Παναγιώτης: 5-4, 9-3, Σπύρος - Γιώργος: 7-6, 4-3. Τα τρία μεγάλα φαβορί, λοιπόν, πέρασαν στο final four (Αλκης, Klaus, Rikki) και μόνο ο Γιώργος έπεσε θύμα της επιθετικής δεινότητας, της αστείρευτης φαντασίας και της άφταστης τεχνικής του Σπύρου (κατά σύμπτωση υπογράφει και το άρθρο που διαβάζετε).



Ο Γιώργος προσεύχεται στο θεό του Kick Off, ενώ ο Rikki παρακολουθεί απόλυτα προσηλωμένος.



Κατά μία σατανική, όσο και σπάνια σύμπτωση, οι περισσότεροι Ελληνες παίκτες είναι φίλοι της ΑΕΚ. Τι να κάνουμε, κανείς δεν είναι τέλειος...

# 2ο Παγκόσμιο Κύπελλο



Οι 8 πρώτοι ποζάρουν σε μια αναμνηστική φωτογραφία. "Ημουν κι εγώ εκεί" (τρίτος από αριστερά στους όρθιους), θα λέω στα εγγόνια μου. ("Ασε μας, ρε παππού", θα απαντάνε...)



Κάποιος σε αυτήν τη φωτογραφία έχασε ένα σίγουρο γκολ...



Οι Filippo και Steve μαθαίνουν Kick Off διά της υπνοπαιδείας. Δεν τους ωφέλησε.

Ο ημιτελικός Αλκη - Klaus ήταν συγκλονιστικός και κρίθηκε με συνολικό σκορ 12-11 υπέρ του Αλκη, που έδειχνε έτοιμος να επαναλάβει τον περσινό θρίαμβο. Στον άλλο αγώνα, ο Rikki με κέρδισε και στα δύο παιχνίδια (εννοείται ότι τον άφησα στο πλαίσιο της παραδοσιακής ελληνικής φιλοξενίας).

Η ώρα του τελικού είχε φτάσει και αντίπαλοι ήταν οι δύο κατά τεκμήριο κορυφαίοι παίκτες, οι Rikki και Αλκης, τα Νο 1 και 2 αντίστοιχα της παγκόσμιας κατάταξης. Οι θεατές παρατάχτηκαν, η Amiga συνδέθηκε σε μια οθόνη προβολής και ο αγώνας άρχισε. Οι αντίπαλοι είχαν εντελώς διαφορετικό στυλ και το ματς θύμιζε περισσότερο σκάκι, καθώς ο καθένας προσπαθούσε να επιβάλλει το ρυθμό του. Ο Αλκης φημίζεται για την άμυνα και τη δύναμή του στο ψηλό παιχνίδι, ενώ ο Rikki για την επιθετική αποτελεσματικότητά του, ιδίως όταν καταφέρει να τρυπήσει την άμυνα από τα πλάγια και να κάνει τη σέντρα στο δεύτερο δοκάρι. Τελικά, ύστερα από δύο συγκλονιστικά παιχνίδια, νικητής αναδείχτηκε ο Rikki, που έχασε τον πρώτο αγώνα με 6-4 και κέρδισε το δεύτερο με 6-3, καταφέρνοντας να ελέγξει το ρυθμό και να έχει μεγαλύτερη κατοχή μπάλας. Ο Rikki Fullarton είναι ο Παγκόσμιος Πρωταθλητής για το 2002.

Για όλους όσοι το ζήσαμε, αυτό το διήμερο ήταν ανεπανάληπτο. Δεν είναι μόνο ότι συμμετείχαμε σε έναν διεθνή διαγωνισμό του αγαπημένου μας παιχνιδιού - αυτό μάλλον είναι το λιγότερο. Σημασία έχει ότι χάρη σε αυτό το παιχνίδι και μόνο μαζεύτηκαν τόσο διαφορετικοί άνθρωποι απ' όλη την Ευρώπη. Μη νομίζετε ότι ήταν εύκολο. Δεν είμαστε πια 15 και 20 χρονών για να έχουμε ελεύθερο χρόνο. Το ότι μαζεύτηκαν για ένα σαββατοκύριακο άνθρωποι από την Αγγλία, την Ιρλανδία, τη Νορβηγία, την Ισπανία, την Ιταλία και από μακρινά μέρη της Ελλάδας (φαντάροι από Ρόδο και Διδυμότειχο), χωρίς κανένα οικονομικό κίνητρο, είναι ένα απίστευτο κατόρθωμα, που έγινε δυνατό χάρη στο πάθος όλων για το παιχνίδι και, βέβαια, στις προσπάθειες κυρίως του Αλκη Πολυράκη, του Βασίλη Καφίρη και του Νίκου Ανδρέου, που ανέλαβαν το οργανω-



Οχι, οι θεατές δεν παρακολουθούν με τόσο ενδιαφέρον τον τελικό, αλλά το Παιχνίδι της Ντροπής.



Η γλυκιά Αγγελική δέχεται το ένθερμο χειροκρότημα του κοινού, ενώ τρεις τυχαίοι τύποι (Klaus, Rikki και Αλκης) στέκονται δίπλα της...



Προσήλωση και αυτοσυγκέντρωση είναι τα μυστικά της επιτυχίας.

# Κάνε το κινητό σου να ξεχωρίζει!

# banana.gr



**PC master** 49716

Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA
3210 / 3310 / 3330 / 3410 / 5210 / 5310 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 6310 / 6510 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 / 9110 / 9210

## LOGOS

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LOGOS | 87058 | yahabibi.gr 49752 | COMPUTER 49712 | PIXEL NEXT GENERATION 49717 | GameWeb 49715 | Start 49451 | DIABLO 45266 |
| DIABLO 45265 | email 77224 | MOTHER-IN-LAW ON-LINE! 81012 | COMPUTER GAMES 49706 | intel 49172 | Windows 49453 | HTTP Error 404 404 NotFound 77356 | compulink network 49690 |
| 77220 | RAIDER 61125 | YAHOO! 49061 | MICROSOFT WindowsCE 49120 | Start 77123 | RoBBy web robotics 49666 | 77032 | C:\>_ 77034 |
| www.♥.com 67080 | OVERLOAD 73016 | Dreamcast 49705 | ATARI 49155 | www.031.gr 49002 | XBOX 49691 | FIFA2002 41235 | Byte 43040 |
| OTEnet 49633 | intel inside 49218 | Error 77010 | 77282 | I♥MAC 77302 | INTERNET EXPLORER 49128 | T'S ME!! 77233 | in.gr 49632 |
| HACKERS 61122 | FORTHnet 43042 | PlayStation 49239 | http://www.l 73164 | IBM 49170 | arnet 49003 | www.031.gr 49689 | connect 77272 |
| CD-ROM 49696 | PANATHINAIKOS FC 41152 | ΘΡΥΛΟΣ 41145 | ΑΕΚ 41126 | ΠΑΟΚ 41154 | basket Cup 41277 | 77296 | Cine.gr 49001 |
| PS2 49694 | GAMEBOY ADVANCE 49702 | @whitehouse.gov 77355 | GAME OVER 73199 | NO NETWORK SEARCHING SATELLITE 73147 | 77242 | Apple 49154 | 49790 |
| GRAN TURISMO3 45264 | OUT OF ORDER 73129 | 77382 | 61155 | 79088 | 77305 | 79041 | INSERT COIN! 73065 |
| 73049 | 87004 | 61156 | LORD OF THE RINGS 61157 | 55115 | 77360 | MICROSOFT WindowsCE 49120 | 45272 |
| 55114 | GRAFFITI 49700 | 51149 | BORN TO BE WILD 77149 | PSYCHO 61151 | 79085 | 71110 | 77297 |
| 77388 | 77154 | VISA 73166 | 77349 | trinity 49785 | STAR WARS 79050 | 77269 | 49792 |
| 75043 | 75035 | 51143 | 51147 | 55104 | 79108 | 69054 | 77283 |
| 71111 | 51145 | SEX PIG 51141 | ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105 | 77390 | 77424 | 79086 | 53259 |
| 77057 | No1 77138 | 73232 | 53249 | Ι μαλάκα είσαι 73222 | 71100 | 75037 | BOSS 73140 |
| 73228 | 67108 | LET ME IN 51140 | 2SEXY4U 73170 | 53229 | 71126 | 53143 | STAR WARS 61147 |
| Respect my authority!!!! 55086 | HI! 49781 | XXX 77400 | 41164 | 75048 | 53155 | 79067 | EVERY ROAD HAS 2 DIRECTIONS 73169 |
| NO SMOKING! 49679 | BAD BOY 77374 | 79106 | 55106 | Kiss Me!! 67099 | 53184 | 45098 | 43012 |
| 67020 | 77431 | 51142 | 73229 | 65016 | Bad-ass 73055 | 77379 | 87003 |
| 77098 | 73227 | 77341 | 77384 | NO SERVICE 73051 | 75044 | I LOVE 45140 | 73081 |
| 79104 | 73224 | 49437 | 77265 | 41186 | 45257 | 45261 | 77415 |
| 77101 | 77122 | XL 77125 | 75033 | INTERNET EXPLORER 49128 | 77289 | IT'S YOUR FRIEND! 77287 | 41041 |
| 47013 | 75045 | THE X FILES 61020 | 007 61024 | PLEASE ENTER ID-CODE 73038 | 63064 | ΕΛΛΑΣ 63065 | 73013 |
| ♡Σταύρος 59203 | 67064 | I ♥ nicKOS 67111 | ★Μαρίνα 59299 | ★Κική 59280 | Ευ 73207 | ♡Σοφία 59199 | Nokia 49477 |

# HOT επιτυχίες & απίθανα λογότυπα για όλα τα κινητά μόνο στη banana!

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: **www.banana.gr**

## RINGTONES

37641 Ποσο μου λειπεις-Sotis Βολανης
35307 Θαλασσα μου σκοτεινη-Ν. Πορτοκαλογλου
08132 Ξενυχταω-Γιωργος Τσαλικης
37385 Ελα να με τελειωσεις-Αντωνης Ρεμος
08285 Αν φταις εσύ-Γ. Πλούταρχος
08284 Ποιο Στόμα καίει τώρα τα Χείλη σου-Πλούταρχος
08283 Σάββατο έκλαψα για σένα-Γ. Πλούταρχος
08282 Δεν είναι ο Έρωτας Παιδί της Λογικής-Πλούταρχος
37929 Ένοιωσα-Βαλάντης
09201 Δρομοι του πουθενα-Γ. Μαργαριτης
37539 Αναβεις Φωτιες-Δεσποινα Βανδη
37366 Σ'αγαπαω-Γιωργος Αλκαιος
37400 Δεστε μου τα Ματια-Δεσποινα Βανδη
37563 Παμε, ελα-Παμελα
37642 Παψε λοιπον-Sotis Βολανης
37523 Τι κανω μονη μου-Δεσποινα Βανδη
08005 Καρδια μου μην ανησυχεις-Αντωνης Ρεμος
37341 Στον Ερωτα-Γ. Μαζωνακης
37399 Λαθος Ανθρωπος-Δεσποινα Βανδη
08004 Εκρυψα το Προσωπο μου-Αντωνης Ρεμος
35066 Το φιλαρακι-Αντωνης Ρεμος
37582 Ολοψυχα δικος σου-Δημητρης Κοκοτας
35370 Ματια διχως Λογικη-Λ. Μαχαιριτσας
08003 Εχω κολλησει-Χρηστος Παζης
08002 Οσοι Αντρες αγαπανε-Γιωργος Τσαλικης
08072 Μονο Λογια-Προδρομος
37568 Καινουρια Αγαπη-Antique
37287 Τωρα ειμαι ενταξει-Στελιος Ροκκος
07985 Εισαι εδώ-Μ. Χατζηγιαννης
37562 Αν ημουνα Παλιοπαιδο-Γιωργος Τσαλικης
37334 Follow me-Antique
08087 Τρεμω-Αντωνης Ρεμος
33096 Πιανω Φωτια-Μπλε
37414 Ο,τι και να λες-Διονυσης Σχοινας
37283 Τα' χω μαζι μου-Στελιος Ροκκος
29335 Take me with You-Cosmos
37646 Tu es Foutu-In-Grid
29342 Black black Heart-David Usher
27629 A New Day has come-Celine Dion
29307 Resurrection-PPK
37323 Music's no good without You Babe-Cher
29243 Rapture-Iio
29278 Whenever, wherever-Shakira
37564 In Your Eyes-Kylie Minogue
13161 Hells' Bells-ACDC
29220 Bootylicious-Destiny's Child
37609 From Sarah with Love-Sarah Connor
27713 Love at first Sight-Kylie Minogue
27660 Freek-George Michael
37542 Wrong Impression-N. Imbruglia
13318 Run to the Hills-Iron Maiden
37239 Sex & Drugs & House-D-Devils
29309 Catch-Kosheen
37330 I can't stop-Deja Vu
29053 Insomnia-Faithless
37244 I'm a Slave 4 U-Britney Spears
37618 Insatiable-Darren Hayes
29306 Final Countdown-D-Devils
37552 The Love I have-Dina Vass
37199 Hunter-Dido
37381 Family Affair-Mary J Blidge
37209 In Joy and Sorrow-HIM
21052 Carmina Burana-Carl Orff
11006 Ολυμπιακος
11005 Παναθηναϊκος
11007 ΠΑΟΚ
11004 ΑΕΚ
11009 Champions' League
13208 Καγκελα παντου-Τζιμης Πανουσης
27205 We are the Champions-Queen
13084 We will rock you-Queen
27049 Samba de Janeiro-Bellini
15121 Eki Attar (ΠροΠο)-Huun Huur tu
15119 Τοσα Χρονια σαν τυφλος (ΠροΠο)-Μπουγας
15111 The Famous Grouse
15127 Raining Pleasure (Cosmote)-Fake
37310 Bohemian like You (Vodafone)-Warhols
15126 Never gonna do (BAR)-Goosebump
15025 Hawaii 5-0
17134 Twillight Zone
17059 Star Trek
15033 Παντρεμενοι με Παιδια
15012 Baywatch
15037 Muppet Show
15063 X-Files-Mike Oldfield
17103 Mission Impossible
17150 Amelie
17130 Last of the Mohicans
17053 Pulp Fiction
17078 Ο Νονος-Nino Rota
17024 Exorcist-M. Oldfield
17039 James Bond
17052 Pretty Woman
17060 Star Wars Theme
17102 Indiana Jones
17115 Jurassic Park
17061 Superman
35237 Riders in the Sky
17028 Flintstones-B 52's
17008 Batman
17010 Bevery Hills Cop
27300 Das Boot-U96
17110 Forest Gump
17045 MASH

**ΜΟΝΑΔΙΚΟ!** **Ήχοι κλήσης για όλα τα κινητά NOKIA, SAGEM, SENDO και για τα ERICSSON (T20e-T29-T39-T65-T66-T68-R520), MOTOROLA (V50-V51-V100-V8088-P7389-P7689-T189-T190-T191-Timeport 250-Timeport260), ALCATEL (310-311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45) και τα νεότερα μοντέλα τους, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!**

24ώρες το 24ωρο!

mediatel
0.25€/15''ΦΠΑ ΤΘ.19187

# 901 1234 372



# 2ο Παγκόσμιο Κύπελλο



**Χμ!, Νίκο μου, το να παραλαμβάνεις το έπαθλο του 17ου δεν είναι λόγος για να είσαι τόσο ευτυχισμένος!**



**Γεμάτοι υπερηφάνεια, οι οκτώ τελευταίοι ποζάρουν μόνο για σας. Πού πας, παιδί μου, με το φραπέ;**

τικό βάρος. Ακόμη πιο σπουδαίο είναι το ότι ανάμεσα στους διαγωνιζομένους ήταν ο Steve Screech, ο (συν)δημιουργός του Kick Off. Εκτός από το ότι ο Steve είναι φοβερός τύπος, είναι μια γλυκιά εκδίκηση να βλέπεις τον προγραμματιστή ενός παιχνιδιού να διαμαρτύρεται για τα bugs του. "Μα ποιος, επιτέλους, το έφτιαξε αυτό το ρημάδι;" αναφωνούσε ο Steve, βλέποντας να καταλογίζεται εις βάρος του ένα γκολ που ποτέ δεν μπήκε.

Οσο κι αν ακούγεται σαν κακοφτιαγμένο διαφημιστικό τρικ, τα παιχνίδια μπορούν να μας φέρουν πιο κοντά και το σαββατοκύριακο 2 και 3 Νοεμβρίου ήταν για όλους μας η απόδειξη. Δεν ξέρουμε πού θα γίνει το 3ο Παγκόσμιο Κύπελλο Kick Off (οι πρώτες συζητήσεις μιλάνε για Αγγλία ή Ολλανδία), αλλά όλοι θα προσπαθήσουμε να είμαστε εκεί. Και μην ανησυχείτε, θα φέρουμε το κύπελλο πίσω στην Ελλάδα...

## Από το Μπραχάμι στο Dartford

Για ένα παιχνίδι, όπως το Kick Off, που απαιτεί γρήγορα αντανακλαστικά και ακριβείς κινήσεις, το χειριστήριο είναι το άλφα και το ωμέγα. Η νίκη του Αλκη Πολυράκη στο 1ο Παγκόσμιο Κύπελλο Kick Off στο Dartford έκανε διάσημο όχι μόνο τον ίδιο, αλλά και το χειριστήριο που χρησιμοποιούσε (από τη CMS - www.cmsco.gr). Σύντομα πολλοί ξένοι παίκτες του Kick Off αναζητούσαν το "the Greek stick", όπως το έλεγαν, μανιωδώς. Στο διήμερο 2/3 Νοεμβρίου αρκετοί έγιναν κάτοχοι του αντικειμένου του πόθου τους. Το αν βελτιώθηκαν οι επιδόσεις τους, βέβαια, είναι άλλο ζήτημα. Τι να κάνουμε, τα ράσα δεν κάνουν τον παπά....

## Τα τελικά αποτελέσματα

**Οι οκτώ πρώτοι**
1. Rikki Fullarton
2. Αλκης Πολυράκης
3. Klaus Loite
4. Σπύρος Παράσχης
5. Γιώργος Κουμούτσος
6. Παναγιώτης Πανταζής
7. James Beard
8. Martin Beard

**Καλύτερη επίθεση:** Rikki Fullarton
**Καλύτερη άμυνα:** Klaus Loite
**Νικητής του γκρουπ της παρηγοριάς:** Νίκος Ανδρέου

## Οι δηλώσεις του νικητή

Επί ένα χρόνο ο Rikki Fullarton δήλωνε ότι θα είναι ο επόμενος παγκόσμιος πρωταθλητής και πραγματικά έκανε μια καταπληκτική εμφάνιση στην Αθήνα, χάνοντας μόνο έναν αγώνα (τον πρώτο τελικό από τον Αλκη). "Είναι η πιο ευτυχισμένη στιγμή της ζωής μου", δήλωσε ο θριαμβευτής. "Το κύπελλο επέστρεψε σπίτι του. Απέδειξα ότι είμαι ο κορυφαίος παίκτης που έχει πιάσει ποτέ joystick (!). Ο Αλκης είναι ο μοναδικός παίκτης που με δυσκόλεψε." Η μετριοφροσύνη του νικητή σκλάβωσε τους πάντες...

## Kick Off Association

Το Παγκόσμιο Κύπελλο της Αθήνας ήταν άλλη μια δραστηριότητα της Kick Off Association, μιας ένωσης φανατικών "κικοφάδων" (δεν ξέρω γιατί, αλλά το λεξικό μου αγνοεί τη λέξη "ο κικοφάς"), που δημιουργήθηκε το 1991. Η ΚΟΑ είναι μια ζωντανή κοινότητα που αριθμεί πλέον πάνω από 1.100 μέλη, διοργανώνει διάφορα τουρνουά Kick Off και έχει συμμετάσχει ενεργά στη δημιουργία του πρόσφατου "Kick Off 2002". Ισως το πιο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό της ΚΟΑ, που τη διαφοροποιεί από τις περισσότερες αφιερωμένες στα παιχνίδια ενώσεις, είναι ότι ενεργό μέλος και τακτικότατος σε όλες τις δραστηριότητές της είναι και ο Steve Screech, συνδημιουργός των δύο πρώτων Kick Off και βασικός προγραμματιστής της Anco Software. Περισσότερα μπορείτε να μάθετε στο www.ko-gathering.com.

## Τα όπλα των πολεμιστών

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του διημέρου ήταν τα χειριστήρια των παικτών. Τι να πρωτοθυμηθώ; Το τερατώδες αυτοσχέδιο joyboard του Darren, το τεράστιο διπλό χειριστήριο του Rodolfo ή το ξύλινο joystick-πορτμπαγκάζ του Ely, που σε δύσκολες εποχές μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για αποθήκευση τροφίμων;

## Ο άλλος δρόμος για τη δόξα

Οπως είπε ένας (αισιόδοξος...) από τους διαγωνιζομένους, καλύτερα να έρθεις τελευταίος παρά προτελευταίος - τουλάχιστον κερδίζεις ένα μπλουζάκι! Αναφερόταν, φυσικά, στο Shirt of Shame, το έπαθλο του χειρότερου. Αξιος και συνάμα περήφανος κάτοχός του, από το Σάββατο το βράδυ, ήταν ο Darren, που σε έναν αξιομνημόνευτο αγώνα ηττήθηκε από τον Αντώνη με 3-1. "Τι μέρα κι αυτή", είπε ο Darren. "Ποτέ δεν φανταζόμουν ότι θα γινόμουν με αυτόν τον τρόπο διάσημος... Μάλλον ντρέπομαι πολύ γι' αυτό." PC



# Κάντε το PC... PlayStation!

## Μια επιθεώρηση των εξομοιωτών "2ης γενιάς"

Πολλοί ήταν αυτοί που κατηγόρησαν τους εξομοιωτές "κονσολών 2ης γενιάς", αφού τα συστήματα που αφορούσαν ήταν νέα, και έτσι μπορεί να αποτελούσαν εμπόδιο στις πωλήσεις τους. Να σας πω, όμως, ένα μυστικό; ΠΑΛΙΩΣΑΝ! Ναι, ναι, αγαπητέ Χάρη (και λοιποί): Μέσα στα τρία - άντε τέσσερα- χρόνια ύπαρξης αυτών των εξομοιωτών, οι κονσόλες που τότε ήταν επιτυχημένες πάλιωσαν και για πολλούς ξεχάστηκαν. Τώρα πια, σε θεωρητικό πάντα επίπεδο, δεν "βλάπτει τις πωλήσεις του PSOne" (PlayStation 1, ντε!) το να τρέχει κανείς έναν εξομοιωτή στον υπολογιστή του: Άλλωστε δύσκολα θα το αγόραζε - και ακόμη δυσκολότερα θα το... έβρισκε -, αφού τα καταστήματα έχουν κατακλυστεί από τον δυναμικό ακόλουθό του, το PlayStation 2. Γιατί, λοιπόν, να μη γευτούμε και εμείς, οι φτωχοί χρήστες PC, τις χαρές παιχνιδιών, όπως το Tomb Raider, το Soul Reaver και το Metal Gear Solid; ...Εχμ... ναι... ατυχή παραδείγματα! Τέλος πάντων, το νόημα το πιάσατε! Ας μπούμε στο ψητό!

### Η αγαπημένη μου ιστορία!

Διφορούμενος τίτλος, αφού αναφέρεται τόσο στην αναδρομή που θα επιχειρήσω σε αυτή την παράγραφο όσο και στην "περιπέτεια" που αυτή περιγράφει... Κάποτε, στο μακρινό παρελθόν (6-7 χρόνια πριν), το όνομα Nintendo φιλοξενούνταν στα... φανελάκια των απανταχού gamers ως το "ιερό τέρας" της διασκέδασης: τα μουστάκια του Mario (αργότερα έγινε "super") ήταν το άλφα και το ωμέγα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ενώ όλοι οι κάτοχοι συστημάτων που δεν περιελάμβαναν στο όνομά τους τη λεξούλα "Nintendo" ήταν αναγκασμένοι να συμβιβαστούν με υποκατάστατα. Αιώνιος αντίπαλος της Nintendo ήταν μία άλλη, επίσης ανατολική εταιρεία, η Sega, η οποία γνώριζε τη δική της επιτυχημένη πορεία. Θα έλεγε κανείς πως οι δύο γίγαντες είχαν εξαρχής διαχωρίσει τη θέση τους: όποιος ήθελε "καθαρή" διασκέδαση, platform games και "οικογενειακές" καταστάσεις, προμηθευόταν ένα σύστημα της Nintendo. Όποιος, από την άλλη, προτιμούσε τα beat' em ups, το arcade

**Αγαπητοί φίλοι, αγαπητές φίλες, Χάρη... Βρίσκομαι και πάλι κοντά σας με άλλο ένα αμφιλεγόμενο θέμα, μετά το DVD-Ripping: αυτό της εξομοίωσης της πιο επιτυχημένης κονσόλας μέχρι σήμερα, του PlayStation!**

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

στυλ παιχνιδιών και την... απομόνωση από την οικογένεια (!) αγόραζε ένα σύστημα της Sega και κλεινόταν στο δωμάτιό του. Και ενώ οι εταιρείες έτρωγαν τα μαλλιοκέφαλά τους για το ποια από τις δύο θα κυριαρχούσε... πετάγεται κυριολεκτικά από το πουθενά ο Che Guevara της ψηφιακής διασκέδασης, ο επαναστάτης, ο "δεν με νοιάζει τι κάνετε, θα σας λιώσω": το PlayStation.

Δημιούργημα της Sony, το PlayStation δεν ήταν στην πραγματικότητα η κορυφαία κονσόλα της εποχής του. Σε επίπεδα απόδοσης ήταν λίγο καλύτερο από το Nintendo 64 και αρκετά χειρότερο από το Dreamcast που ακολούθησε. Είχε, όμως, μια σημαντική διαφορά σε σχέση με αυτά. Το μεν Nintendo 64 τροφοδοτούνταν με cartridge ("κασέτες") παιχνιδιών (περι-)ορισμένης χωρητικότητας, ενώ το Dreamcast χρησιμοποιούσε ένα δικό του, "κλειδωμένο" CD format χωρητικότητας 1GB. Αχά! Βλέπω το λόγο επιτυχίας του: τα ασημένια δισκάκια!

Ουσιαστικά, ακόμη και αν πολλοί δεν θέλουν να το παραδεχτούν, ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες επιτυχίας του PlayStation ήταν... η πειρατεία των παιχνιδιών του! Αντίθετα, όμως, με αρκετούς κατόχους PC (θα έπρεπε να ντρέπεστε!), οι κάτοχοι PlayStation αγόραζαν, περιστασιακά, και κάποιους original τίτλους (φτου σας και πάλι!). Ετσι, η κονσόλα επεκτάθηκε ταχύτατα και όλοι ήταν ευχαριστημένοι.

Οταν το PlayStation, λοιπόν, ήταν στις δόξες του και αφού είχε καθιερωθεί ως πλατφόρμα διασκέδασης, άρχισαν να εμφανίζονται και οι πρώτες προσπάθειες εξομοίωσής του. Βλέπετε, όλα τα άλλα γνωστά, μέχρι τότε, συστήματα διασκέδασης είχαν εξομοιωθεί και το μόνο που έμενε ήταν οι κονσόλες "2ης γενιάς", ανάμεσα στις οποίες υπαγόταν και το PSOne. Σύντομα, με τα πολλά, η εξομοίωσή του έγινε δυνατή. Κάτι ο πειραματισμός των προγραμματιστών, κάτι η αύξηση της ιπποδύναμης των PCs και... πάπαλα! Ο ανυποψίαστος χρήστης είδε, ξαφνικά, το PSEmu να εμφανίζει τις πρώτες οθόνες του Tekken 2 στην οθόνη του, μετά εντυπωσιάστηκε με το Bleem που τις παρουσίαζε... ακόμη καλύτερα και με 3D επιτάχυνση και, σήμερα πια, απλώς πετάει στο CD του PC του το δισκάκι του Tekken 3 και τρέχει το ePSXe... Μη ρωτάτε "πώς"! Διαβάστε τη συνέχεια!

## Η νίκη είναι δική μας

Ολα ξεκίνησαν με το PSEmu, έναν "free" εξομοιωτή της δημοφιλούς κονσόλας, που αποτελούνταν από τμηματικό κώδικα για κάθε κομμάτι εξομοίωσης: ο "πυρήνας" του, το βασικό πρόγραμμα PSEmu, εξομοίωνε το "κέντρο" του PlayStation, δηλαδή τον επεξεργαστή, τα τσιπάκια γραφικών και ήχου και τα... "λοιπά συμπράγκαλα", χωρίς, όμως, να παράγει άμεσα αποτελέσματα. Γι' αυτά ήταν αναγκαία η χρήση plug-ins, υποπρογραμμάτων που αναλάμβαναν τη μετατροπή όσων παρήγαγε ο PSEmu σε γραφικά και ήχο. Αυτό γινόταν λόγω του ότι τα PCs είναι, όπως και να το κάνουμε, πιο ευέλικτα από μία κονσόλα και έτσι καθένα τους είναι διαφορετικό. Ετσι, ο χρήστης καλούνταν να επιλέξει το plug-in γραφικών που ταίριαζε στην κάρτα γραφικών του κ.λπ. Με αυτό τον τρόπο τα γραφικά που παράγονταν από τον εξομοιωτή διέφεραν από το "κανονικό" PSOne στο ότι μπορούσαν να δεχθούν έμμεσες επεμβάσεις, όπως την εφαρμογή φίλτρων εξομάλυνσης πολυγώνων, που καθιστούσαν δυνατή την ομορφότερη απεικόνισή τους στις οθόνες υψηλής ανάλυσης των PCs. Δυστυχώς, όμως, τα επίπεδα συμβατότητας του PSEmu δεν ήταν τα καλύτερα δυνατά.

Η ανάπτυξη του PSEmu πάγωσε όταν κάποιος εξυπνάκιας (με το συμπάθιο) αποφάσισε να κλέψει μια "εσωτερική beta έκ-

**Οταν το PlayStation ήταν στις δόξες του και αφού είχε καθιερωθεί ως πλατφόρμα διασκέδασης, άρχισαν να εμφανίζονται και οι πρώτες προσπάθειες εξομοίωσής του.**



**Αν και η Kerrigan είναι η "σταθερά" όσον αφορά στις θηλυκές παρουσίες στα PCs, το PlayStation δεν υστερεί, μάλιστα οι δικές του είναι και πιο... εχμ... "χαριτωμένες"..!**



Ελάτε τώρα που δεν το ξέρετε... Metal Gear Solid. Για θυμηθείτε από πού ξεκίνησε; Μπράααβο! Δύο χρόνια το περιμέναμε στα PCs, αλλά μ' έναν εξομοιωτή δεν θα χρειαζόταν αναμονή!



Ναι, είναι η τραγική αλήθεια (μπέεε): Πάντα θέλατε να γίνετε τρανά κομάντα. Να η ευκαιρία σας. Το Syphon Filter θα σας διδάξει τα μυστικά του έρπινγκ, ενώ επιφυλάσσομαι για τη σχέση του με τα φίλτρα σιφονιών.

δοση" που είχαν οι προγραμματιστές του για προσωπικούς λόγους και να τη διαθέσει στο Internet, κερδίζοντας φήμη, δόξα και χρήματα. Φυσικά λέω ψέματα: Κανείς δεν ξέρει ποιος την κυκλοφόρησε, αλλά όλοι αναρωτιούνται μέχρι σήμερα ποιος "ηλίθιος" εμπόδισε την ανάπτυξη του πιο πολλά υποσχόμενου εξομοιωτή της εποχής του. Αναθεματίζοντάς τον, όλοι οι φανατικοί του χώρου έψαχναν να βρουν άλλους τρόπους να βελτιώσουν τη συμβατότητα του PSEmu, αφού ήξεραν εξαρχής πως δεν επρόκειτο να δουν μια καλύτερη έκδοση. Τότε μια φήμη κυκλοφόρησε: βγήκε νέος εξομοιωτής.

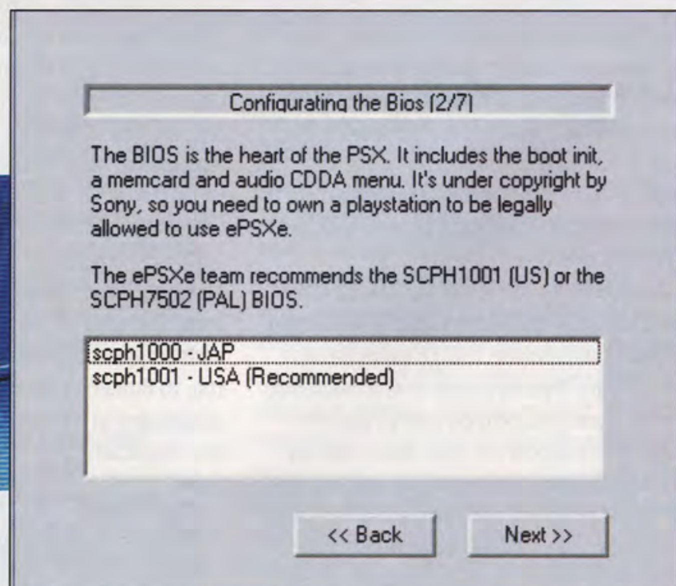
Η φήμη επιβεβαιώθηκε και οι απανταχού κονσολόφιλοι είδαν το θαύμα "Bleem" στις οθόνες τους. Το Bleem δεν χρησιμοποιούσε plug-ins και ήταν μία "όλα σε ένα" απλουστευμένη λύση: Αν και δεν παρείχε τα κορυφαία επίπεδα εξομοίωσης, ήταν κατά πολύ καλύτερο από το PSEmu και συμβατό με τους γνωστότερους τίτλους. Τα αποτελέσματα που παρήγαγε μπορούσαν να "παιχτούν" ενώ στο PSEmu συχνά - πυκνά τα παιχνίδια φαίνονταν σαν... slideshow! Από εκεί και έπειτα η πορεία εξομοίωσης του PSOne επιταχύνθηκε: το Connectix Virtual Game Station (γνωστό και ως cVGS) έκανε την εμφάνισή του, με ακόμη υψηλότερα επίπεδα εξομοίωσης (παίζει σχεδόν τα πάντα με ένα κλικ!), αλλά καθόλου 3D επιτάχυνση, ενώ αρκετοί open source emulators άρχισαν να ξεπηδούν από κάθε γωνιά του πλανήτη. Οι κορυφαίες σήμερα λύσεις είναι το cVGS, το ePSXe και το PCSX. Αρκετά, όμως, με το μάθημα. Let the games begin...!

## Οι κυρίαρχοι των (κονσολο)παιχνιδιών!

Αρκετά, όμως, με τις εισαγωγές. Περνάμε αμέσως σε αυτό που σας ενδιαφέρει, στα παιχνίδια. Διαλέξτε τη μοίρα σας, όπως έλεγε και το περίφημο Mortal Kombat, επιλέγοντας έναν από τους ακόλουθους εξομοιωτές. Δίπλα από το όνομα καθενός υπάρχουν τρεις αριθμοί, οι οποίοι συμβολίζουν, κατά σειρά και με άριστα το πέντε, την ευκολία χρήσης, τη συμβατότη-




Εικόνα 1




Εικόνα 2



Configurating the Video (3/7)

ePSXe can enhance the PSX' graphics thanks to the external plugins it uses. You will get the best performance with a plugin which is recommended for your graphics card. To configure the plugins, hit the config button below the list.

(Read the docs included for config issues)

The ePSXe team recommends :
+ Pete OpenGL - TNT and GeForce cards
+ Pete D3D DirectX6 - Matrox G200,/G400 cards
+ Pete D3D DirectX7 - ATI Rage cards
+ Lewpy Glide - Voodoo 3dfx cards

3dfx/Glide³ Renderer 1.3
Adrenaline's Software GPU Plugin 0.1
D3D renderer 1.11

About | Test | Config

<< Back | Next >>

Εικόνα 3

Configurating the Sound (4/7)

ePSXe comes with it's own, internal sound plugin, but also supports external plugins. Each of them works better with a bunch of games than the others do. Select the plugin of your choice from the list below and click the config button to set it up.

The ePSXe team recommends:
+ ePSXe internal SPU plugin: Nice and accurate sound
+ Eternal SPU plugin: Great sound and xa, and options.
+ Pete SPU plugin: Nice XA sound and effects

Andy's SPU Audio Driver 0.141
ePSXe SPU core 1.5.2.
Iori's DirectSound Driver 1.3

About | Test | Config

<< Back | Next >>

Εικόνα 4

τα και τις δυνατότητες παραμετροποίησής τους. Ετσι, για να μπορείτε να διαλέξετε ευκολότερα! Είδατε τι καλός που είμαι;

## Connectix VGS (5/4/1)

Ας ξεκινήσουμε με τα απλούστερα των απλών: Connectix Virtual Game Station ή, όπως θα το αποκαλώ στο υπόλοιπο κείμενο, cVGS. Πρόκειται για έναν εξομοιωτή Wash'n'Go, που τον τρέχεις ενώ έχεις ένα CD στο drive και, απλώς, παίζεις! Τώρα, βέβαια, ακόμη και αυτό δεν είναι τόσο απλό. Βλέπετε, τα Windows XP αλλά και τα 2000 και τα NT δεν... πολυσυμπαθούν τον εν λόγω εξομοιωτή! Για να μπορέσετε, λοιπόν, να τον χαρείτε επί της οθόνης αν έχετε ένα από αυτά τα λειτουργικά συστήματα (αλήθεια, γιατί ένας "επαγγελματίας" με ένα "επαγγελματικό λειτουργικό σύστημα" θέλει να... παίξει το τελευταίο Castlevania;!), θα πρέπει να κατεβάσετε ένα μικρό patch. Αυτό, το οποίο μπορείτε να βρείτε πανεύκολα δίνοντας στο Google (www.google.com) τη μαγική φράση "sapu vgs xp fix", λειτουργεί με τον εξής τρόπο: Τρέχουμε, αρχικά, μία φορά το cVGS, το οποίο αφού περάσει από μια σύντομη περίοδο επικοινωνίας με το ενδότερο εγώ του (!), μας αναφέρει πως δεν... καταδέχεται να τρέξει σε μια πλατφόρμα NT (αυτό θα πει "επαγγελματικά Windows" για όσους δεν το κατάλαβαν). "Νο πρόμπλεμ, μπράδερ", του απαντάμε με ελληνικότατο στυλ και αποσυμπιέζουμε το patch-άκι που κατεβάσαμε στο φάκελό του. Τρέχουμε από εκεί το αρχείο "cvgsrun.exe", έχοντας ήδη βάλει ένα PSOne CD στο drive μας, και... ξεκινάμε τα τρελά παιχνίδια!

## Bleem (4/2/2)

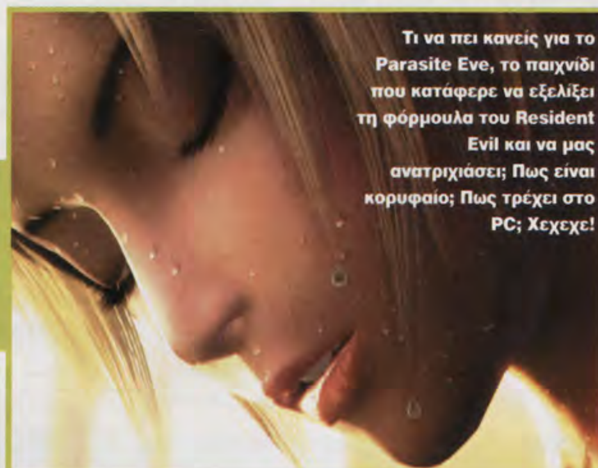
Ελα, έλα, να... παίζει μπάλα! Το Bleem, απ' όσο θυμάμαι, το... κυνηγούσαν σαν τρελοί κάποιοι γνωστοί μου για να παίξουν το FIFA "όπως θα έπρεπε να παίζεται" (δηλαδή σε κονσόλα). Οταν, τελικά, είδαν το αποτέλεσμα, απογοητεύτηκαν, αφού η έκδοση για PC ήταν σαφώς ανώτερη. Αυτό, όμως, δεν σας εμποδίζει να χρησιμοποιήσετε το λαμπρό αυτόν εξομοιωτή για ένα γρήγορο Bust'a'Move. Οφείλω, βέβαια, να σας προειδοποιήσω πως, λόγω του ότι είναι αρκετά παλαιός, δεν θεωρείται πια ό,τι καλύτερο. Απλώς ορισμένα παιχνίδια (ορισμένα, όμως, ορισμένα!) ίσως τρέχουν καλύτερα σε αυτόν.

## ePSXe (2/5/5)

Να ξεκαθαρίσω εξαρχής πως, αν και έχω δώσει "5" σε αυτό τον εξομοιωτή από άποψη συμβατότητας, δεν σημαίνει πως "τρέχει τα πάντα". Απλώς έχει τα υψηλότερα επίπεδα συμβατότητας από τους υπόλοιπους! Το ePSXe είναι... τσάμπα, απαιτεί για τη λειτουργία του κάποια plugins και είναι, αυτό που οι αγγλόφωνοι φίλοι μας λένε, "pain in the ass" στο "στήσιμό" του. Ο χρήστης, την πρώτη φορά που θα τον τρέξει, πρέπει να ορίσει όλες τις εσωτερικές επιλογές του, έτσι ώστε να



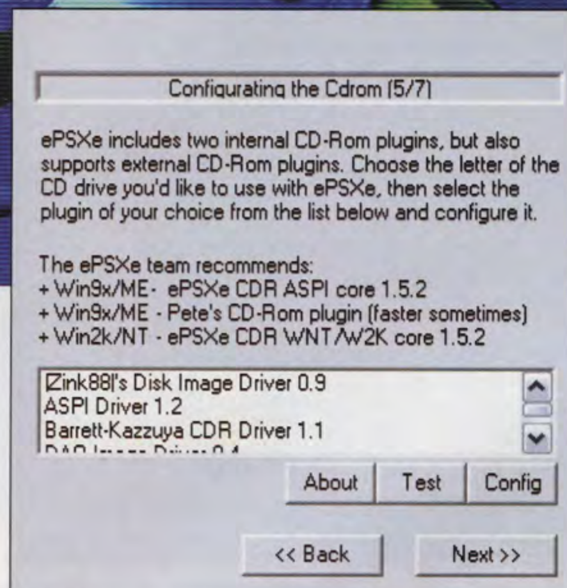
Τρέξτε! Νοικιάστε το. Αγοράστε το. Δεν έχετε δικαιολογία τώρα που υπάρχουν καλοί εξομοιωτές. Με το ePSXe το εκπληκτικό Medievil έρχεται στις οθόνες των "πισιών" μας.



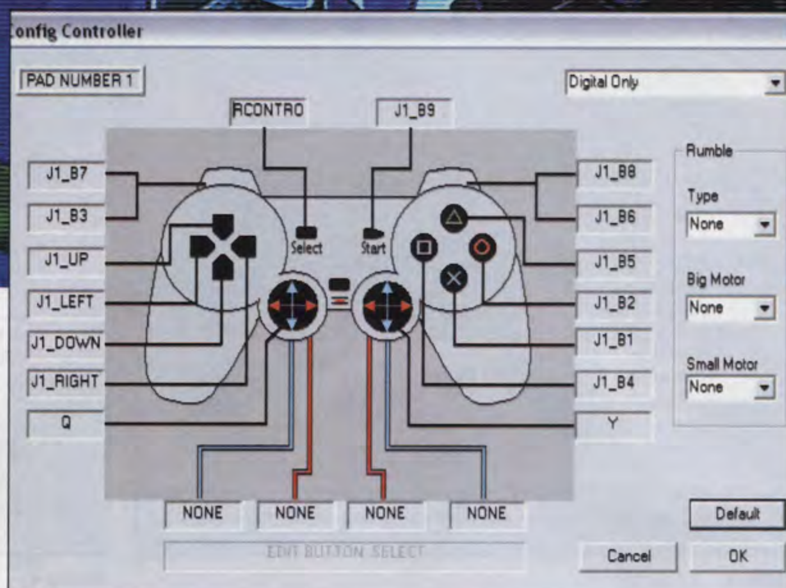
Τι να πει κανείς για το Parasite Eve, το παιχνίδι που κατάφερε να εξελίξει τη φόρμουλα του Resident Evil και να μας ανατριχιάσει; Πως είναι κορυφαίο; Πως τρέχει στο PC; Χεχεχε!



# Κάντε το PC... PlayStation!




Εικόνα 5




Εικόνα 6

συνεργάζεται άψογα με το hardware του PC του, επιλέγοντας τα κατάλληλα plug-ins και, σε πολλές περιπτώσεις, τις ρυθμίσεις τους. Ξεχάστε, δηλαδή, το "ένα κλικ" του cVGS. Από τη στιγμή, όμως, που τον ετοιμάσει, όλα είναι απλή υπόθεση. Το μόνο περιστασιακό "παίδεμα" που μπορεί να συναντήσετε είναι με ορισμένα άκρως ιδιότροπα παιχνίδια (έτσι αποκαλούν οι προγραμματιστές το "βαριόμουν να βελτιώσω τα επίπεδα συμβατότητας του εξομοιωτή μου"!), όπου, σπάνια και χωρίς κόπο, χρειάζεται να αλλάζετε κάποιες επιλογές στα plug-ins. Τέλος, αν ένα παιχνίδι ύστερα από 3-4 πειραματισμούς και πάλι δεν δουλεύει, απλώς ξεχάστε το. Σημαίνει πως "δεν είναι συμβατό" και θα πρέπει να δοκιμάσετε ή έναν άλλο εξομοιωτή ή απλώς να περιμένετε ως την επόμενη έκδοση του ePSXe.

## PCSX (3/4/4)

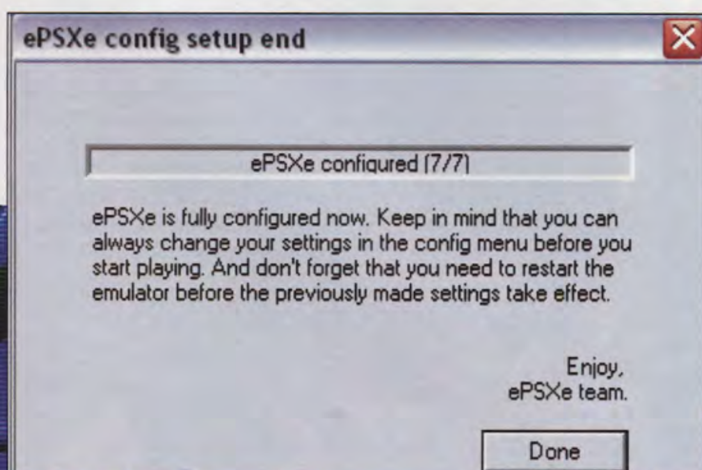
Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το "αδελφάκι" του ePSXe, αφού και οι δύο εξομοιωτές αναπτύσσονται παράλληλα και περιστασιακά ο ένας... ξεπερνά τον άλλο, σπρώχνοντας τα επίπεδα συμβατότητας ακόμη υψηλότερα. Ο PCSX δεν είναι τόσο "καλός" όσο ο ePSXe, αφού δεν μπορεί να παίξει τόσα παιχνίδια όσα εκείνος. Ορισμένους, όμως, τίτλους τούς τρέχει υπερβολικά καλύτερα, και έτσι αξίζει να έχετε μια κόπια του πρόχειρη στο δίσκο σας και να δοκιμάζετε "πώς πηγαίνουν" τα παιχνίδια και με αυτόν. Ξέρετε τι λένε: "Ποτέ δεν ξέρεις"!

## AdriPSX (3/2/4)

Οφείλω να σας προειδοποιήσω πως δεν θέλω να λάβω μηνύματα του τύπου: "το AdriPSX αναπτύσσεται ακόμα" ή, το απολύτως αντίθετο: "μα αυτό έχει πεθάνει!". Ο AdriPSX είναι ή ήταν ένας πολλά υποσχόμενος εξομοιωτής που, αφού πέρασε μια ολοκληρωτική μετάλλαξη, φάνηκε ξαφνικά να σταματά η ανάπτυξή του. Μετά συνεχίστηκε, ξαναπάγωσε, ξαναμανασυνεχίστηκε... Το πιάνετε το νόημα! Το πρόβλημα ήταν πως ενώ στο "official site" (λέμε τώρα) οι ειδήσεις σχετικά με την πρόοδό του καθυστερούσαν να εμφανιστούν, τα sites που σχετίζονται με την εξομοίωση ήταν γεμάτα νέα του! Επειδή, λοιπόν, άνθρωπος είμαι και έχω βαρεθεί να προσπαθώ να καταλάβω αν θα βγει ή όχι μια νέα έκδοση του, απλώς ας το αφήσουμε ως έχει! Όπως και νά 'χει, μπορείτε πάντα να τον κατεβάσετε από το www.ngemu.com (έτσι, για να μη με λέτε κακό!).

## Καλά όλα αυτά, αλλά...

Αναφέρθηκα, λοιπόν, στο PSOne και



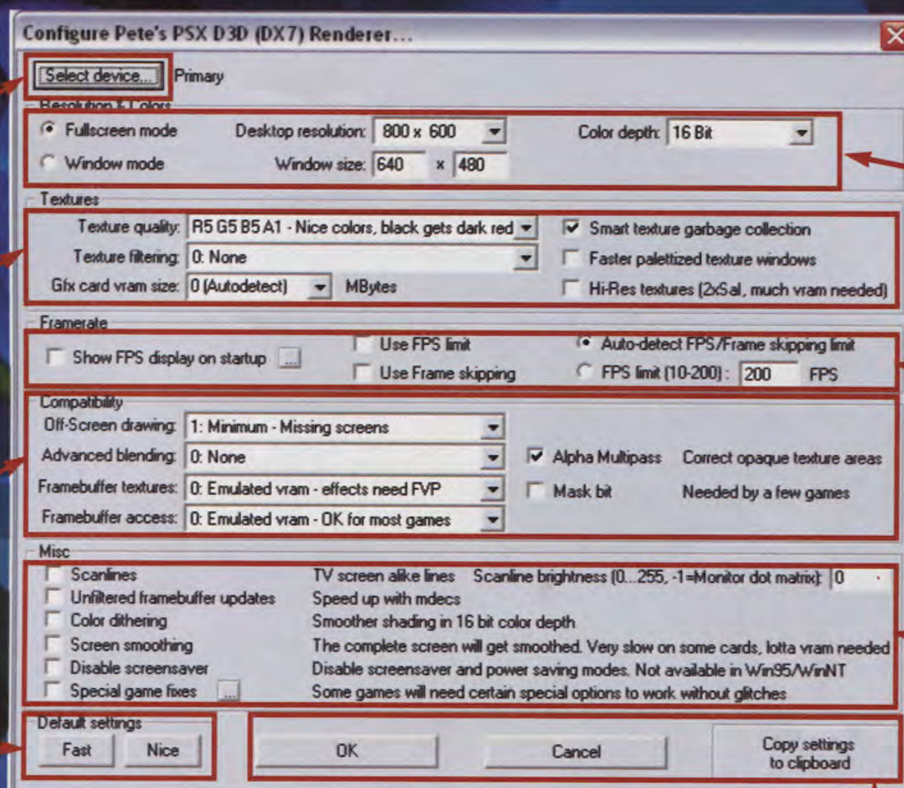

Εικόνα 7




Εικόνα 8



## Τυπικές παράμετροι 3D του ePSXe




στις λοιπές κονσόλες, καθώς και στους εξομοιωτές που... γουέλ, το εξομοιώνουν! Κάποιοι, όμως, ίσως νιώθετε μέσα σας ένα σφίξιμο, ένα κενό... Ξέρω τι σας λείπει: οι αναλυτικές οδηγίες. Λόγω του ότι κάποιοι από τους προαναφερθέντες εξομοιωτές είναι... απελπιστικά απλοί στη χρήση, διάλεξα τον δυσκολότερο από αυτούς για να σας δείξω πώς να τον ετοιμάσετε στον υπολογιστή σας για να παίζει σχεδόν ό,τι παιχνίδι του... πετάξετε: το ePSXe.

Αφού κατεβάσετε το ePSXe, καθώς και ό,τι plug-ins βρείτε στη σελίδα απ' όπου το κατεβάσετε, το αποσυμπιέζετε σε ένα σημείο του δίσκου σας. Θα δείτε πως εκτός από τα αρχεία του, εμφανίζονται και κάποια φακελάκια. Στο φάκελο "plug-ins", λοιπόν, αποσυμπιέζετε όσα plug-ins κατεβάσατε. Θα πρέπει, επίσης, να έχετε μεταφέρει στο φάκελο BIOS το BIOS του PSOne που νόμιμα σας ανήκει. Ο λόγος που δεν εξηγώ τον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιείται η ανωτέρω διαδικασία είναι επειδή κάτι μέσα μου μού λέει πως οι περισσότεροι απλώς θα ψάξετε για το αρχείο "scph1001" από το Google..! Μετά τρέχετε τον εξομοιωτή.

Αμέσως εμφανίζεται στην οθόνη σας ένα παράθυρο DOS (το οποίο ξεχνάτε) και ένα δεύτερο παράθυρο που σας παρακινεί να παραμετροποιήσετε τον εξομοιωτή ή να προσπεράσετε το στάδιο παραμετροποίησης **(εικόνα 1)**. Λόγω του ότι αν κάνετε... "τις κότες" ο εξομοιωτής δεν θα δουλεύει, κάνετε την καρδιά σας πέτρα και ξεκινάτε την παραμετροποίηση με ένα κλικ στο πλήκτρο Config. Το πρώτο - και απλούστερο - που σας ζητείται είναι το BIOS σας. Αν έχετε περισσότερα από ένα (μα καλά, πόσα PSOne είχατε αγοράσει;), θα μπορούσατε να επιλέξετε από εδώ ποιο επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε **(εικόνα 2)**. Απλά πράγματα. Κάντε ένα κλικ στο Next, και... Ω, μαμά, τι είναι αυτά! Ενα σύνολο πιθανών plug-ins γραφικής απεικόνισης θα παρουσιαστούν για να σας τρομάξουν **(εικόνα 3)**! Μην ανησυχείτε: Αν προσέξετε, στο μέσο του παράθυρου αναφέρεται ποιο plug-in είναι καλύτερο για κάθε τύπο κάρτας γραφικών! Εσείς απλώς επιλέξτε το κατάλληλο (π.χ. "Pete OpenGL" αν έχετε κάρτα GeForce) και πατήστε το Config. Εδώ έχετε κάθε δικαίωμα να... τρομάξετε! Ανάλογα με το plug-in που επιλέξατε, θα εμφανιστεί μια οθόνη με όλες τις επιλογές του. Στις περισσότερες περιπτώσεις μπορείτε απλώς να τις αγνοήσετε, ωστόσο καλό είναι να τις... τιμήσετε. Ενδεικτικά σας παραθέτω ένα box, στο οποίο μπορείτε να δείτε μια βασική ανάλυση του Pete's plug-in για να καταλάβετε τι περίπου είναι καθεμία από τις κεντρικές επιλογές. Με άλλο ένα Next οδηγούμαστε στην επιλογή του plug-in ήχου **(εικόνα 4)**. Η εμπειρία μου με τα Windows 2000 και τα Windows XP με... έχει διδάξει πως την καλύτερη σχέση επιδόσεων/ποιότητας έχει το plug-in που συνοδεύει το ePSXe, δηλαδή το "ePSXe's SPU core". Εσείς, βέβαια, μπορείτε (και πρέπει) να πειραματιστείτε και με τα υπόλοιπα για να δείτε ποιο σας "ακούγεται καλύτερα". Το ίδιο ισχύει και στο επόμενο παράθυρο **(εικόνα 5)**, που ρωτά ποιο plug-in θα χρησιμοποιηθεί για την πρόσβαση στα CD-ROMs. Αλλωστε, για το ποια είναι τα καλύτερα και γιατί θα σας ενημερώνει το ίδιο το πρόγραμμα σε αυτό το παράθυρο! Το επόμενο βήμα είναι ο ορισμός των πλήκτρων που θα αντιστοιχούν στα χειριστήρια του PSOne **(εικόνα 6)**. Το ePSXe, πολύ βολικά, σας παρουσιάζει ένα σχεδιάγραμμα του joypad, στο οποίο ορίζετε αντιστοιχίες πλήκτρων ή πατάτε τα αντίστοιχα πλήκτρα του δικού σας joypad ένα προς ένα. Οταν τελειώσετε και με αυτό **(εικόνα 7)**, το τελευταίο βήμα είναι να... αρχίσετε να τρέχετε παιχνίδια! Αφού, λοιπόν, βάλετε ένα παιχνίδι στο drive σας, επιλέγετε από το μενού File το "Run CDROM" **(εικόνα 8)**. Αυτό ήταν! Με γεια το PlayStation σας! PC

# Game Club

**Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".**

**0-50**
**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

**51-60**
**ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

**61-70**
**ΜΕΤΡΙΟ**
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

**71-80**
**ΚΑΛΟ**
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

**81-90**
**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

**91-95**
**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

**96-100**
**ALL TIME CLASSIC**
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!




Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

## FIFA 2003




Το "PC Master" παίζει μπάλα και σας προκαλεί με το νέο παιχνίδι της EA Sports! Πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια του Grand Prix 2002, οπότε πρέπει να το μελετήσετε!

## Sea Dogs




Ενα RPG με πειρατές; Προμηθευτείτε γάντζο, ξυλοπόδαρο, έναν παπαγάλο και αρκετό ρούμι και ξεκινήστε ένα ταξίδι στις επτά θάλασσες με βάρκα το "PC Master" και καπετάνιο τον Ανδρέα Τσουρινάκη.

## Age of Mythology

Η ηρωική φαντασία επιστρέφει στις ρίζες της, μέσα από το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι στρατηγικής. Οδηγήστε τους ήρωες της μυθολογίας της Ελλάδας, της Αιγύπτου και της Νορβηγίας σε μια προσπάθεια να σώσουν τον κόσμο!



| Παιχνίδια | Σελ. | Βαθμολογία |
|---|---|---|
| **Action** | | |
| Hitman 2 | 120 | 90% |
| Battlefield 1942 | 130 | 88% |
| No One Lives Forever 2 | 142 | 94% |
| Largo Winch | 138 | 85% |
| **Strategy** | | |
| Age of Mythology | 108 | 93% |
| Stronghold: Crusader | 134 | 88% |
| **RPG** | | |
| Sea Dogs | 114 | 95% |
| **Simulation** | | |
| FIFA 2003 | 102 | 81% |
| Crazy Taxi | 126 | 81% |
| **Adventure** | | |
| Largo Winch | 138 | 85% |

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 210 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000



## Hitman 2

Ο θάνατος είναι η δουλειά μου και η δουλειά πάει καλά! Ο Σερ Κόντης μάς απειλεί ακόμα μία φορά με ένα βίαιο παιχνίδι δράσης. Θα τον εκδικηθούμε, πάντως!



## Battlefield 1942

Βάλτε και πάλι τον εαυτό σας στο πεδίο της μάχης σε ένα multiplayer game που θα σας εντυπωσιάσει.




## Crazy Taxi

Κάντε το όνειρό σας πραγματικότητα! Γίνετε... ταρίφες! Και όλα αυτά, στο θαυμάσιο παλάκι της Sega.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: EA SPORTS

Game review


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY





ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 350MHz, 64MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECTX 8.1


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

Replay




του Γιάννη Καλοσκάμπη cv97056@central.ntua.gr

**Εμφανώς απογοητευμένος από την πορεία της αγαπημένης του ομάδας στην Ευρώπη, ο συντάκτης αναζητά παρηγοριά στα εικονικά γήπεδα της κορυφαίας σειράς εξομοίωσης ποδοσφαίρου για προσωπικούς υπολογιστές.**

# Παίξτε μπάλα (ρε)!








Εντυπωσιακές κινήσεις και ακόμα πιο εντυπωσιακές ντρίπλες!

## Θετικά



- Εξαιρετική ατμόσφαιρα
- Εκπληκτική κίνηση των παικτών
- Πολύ καλό σύστημα πάσας
- Λειτουργική μπάρα ενέργειας
- Ενδιαφέρον multiplayer

## Αρνητικά



- Τεχνητή νοημοσύνη στην άμυνα
- Απουσία φάλτσων και εναλλαγής 1-2
- Ανεπαρκείς ρυθμίσεις

**Οι άνθρωποι της EA Sports έκαναν τα πάντα για να εξαλείψουν όλα τα αδύνατα σημεία των προηγούμενων FIFA. Το αν τα κατάφεραν, θα το διαπιστώσετε εύκολα μόνοι σας!**



Θα ξεκαθαρίσω από την αρχή του άρθρου ότι δεν πρόκειται να ασχοληθώ καθόλου με τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού. Και στους δύο τομείς οι επιδόσεις του κινούνται σε σχεδόν άριστα επίπεδα και είναι ανώτερες από τις αντίστοιχες του World Cup 2002. Οφείλω να επισημάνω, πάντως, ότι φέτος το FIFA δεν είναι εξελληνισμένο, άρα δεν υπάρχει ελληνική περιγραφή του αγώνα. Το γεγονός αυτό, όμως, δεν θα πρέπει να σας πτοεί καθόλου, αφού ο σχολιασμός είναι μακράν ο καλύτερος που έχω συναντήσει σε παιχνίδια του είδους: Τα σχόλια είναι πλήρως εναρμονισμένα με τη δράση, ενώ η σωστή ερμηνεία των στατιστικών στοιχείων και οι αναφορές στις σταδιοδρομίες των κορυφαίων παικτών συμβάλλουν αποφασιστικά στη δημιουργία μιας εμπειρίας που προσεγγίζει επικίνδυνα την πραγματική.

Στην τελική βαθμολογία θα βρείτε ένα 60 δίπλα στην κατηγορία "Ρυθμίσεις". Στην πραγματικότητα η παράμετρος αυτή δεν έπαιξε σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της βαθμολογίας, αλλά δεν μπορώ να μη σχολιάσω αρνητικά την απουσία βασικών ρυθμίσεων που υπήρχαν στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς (π.χ. καιρός, ώρα κ.λπ.), την αδυναμία αποθήκευσης των αλλαγών που αφορούν στα πλήκτρα χειρισμού, τον απαράδεκτο τρόπο δημιουργίας custom πρωταθλήματος και την αφαίρεση της φορητής κάμερας!

### Ξέρετε ότι...

...στο FIFA 2003 δεν υπάρχει ελληνικό πρωτάθλημα (συνηθισμένες οι παραλίες απ' τους λουόμενους) ούτε καν ελληνικό σπικάζ; Κρίμα, γιατί είχαμε συνηθίσει τη φωνή του Μαυρομάτη σχεδόν όσο έχουν συνηθίσει οι χεβυμεταλλάδες φοιτητές τους λαϊκοσκυλάδες συγκατοίκους τους! Βεβαίως, ύστερα από λίγη προσπάθεια για να καταλάβετε τι θέλει να πει ο Σκωτσέζος εκφωνητής, θα καταλήξετε να τραγουδάτε δυνατά το ταιριαστό σουξέ "Δεέν έεεέχω ταάσεις αυτοκτονίας..." και θα σας αρέσει!

## ΤΑ ΝΕΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το στοιχείο που τονίστηκε περισσότερο κατά τη διαφημιστική καμπάνια του παιχνιδιού είναι η συμπεριφορά της μπάλας όταν αυτή βρίσκεται στην κατοχή του παίκτη. Συγκεκριμένα, η "στρογγυλή θεά" δεν κολλάει στο πόδι του επιτιθέμενου, όπως συνέβαινε στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, αλλά ακολουθεί μια πιο "φυσική" πορεία, γεγονός που αυξάνει την πιθανότητα λάθους ή παρέμβασης του αντίπαλου αμυντικού. Το γεγονός αυτό, που γίνεται ιδιαίτερα αντιληπτό όταν επιχειρούμε σπριντ, αυξάνει κατακόρυφα το ρεαλισμό, αφού αποτρέπει τα αφύσικα σλάλομ.

Ενα δεύτερο χαρακτηριστικό του FIFA 2003, που συμβάλλει στη δημιουργία μιας

### Αν σας άρεσε...



...θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα εθισμού, οπότε πρέπει να κάνετε κάτι και γρήγορα! Βρείτε σε κασέτες τα παιχνίδια των τελευταίων 5 χρόνων του Ολυμπιακού στο Champion's League! Δείτε τα και είναι βέβαιο πως θα σας περάσει κάθε όρεξη για ποδόσφαιρο, τουλάχιστον μέχρι να κυκλοφορήσει το FIFA 2004!



Κεφαλιά ψαράκι! Ο τερματοφύλακας δεν έχει καμιά ελπίδα...



Το ίδιο συμβαίνει και στις περιπτώσεις πέναλτι!




Οσοι δεν αναγνωρίζετε τον εικονιζόμενο, απολύεστε!




Οι καταξιωμένοι παίκτες έχουν και ειδικές δυνατότητες! Θαυμάστε πώς ο Zidane ξεπερνά με άνεση τον αντίπαλό του!

ρεαλιστικής ποδοσφαιρικής εμπειρίας, είναι η κίνηση των παικτών αυτή καθεαυτή, καθώς και ο τρόπος που ελέγχουν την μπάλα. Οι κλίσεις που παίρνουν τα σώματά τους όταν αλλάζουν κατεύθυνση κατά τη διάρκεια του τρεξίματος, είναι πράγματι χάρμα οφθαλμών, ενώ έχουν και πρακτική αξία, αφού μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε για να αποφύγουμε ή να ξεγελάσουμε κάποιον αντίπαλο. Αρα, οι κινήσεις που σε προηγούμενα παιχνίδια της σειράς απαιτούσαν κάποιο ειδικό πλήκτρο ικανότητας προκειμένου να πραγματοποιηθούν, τώρα έχουν ενσωματωθεί στο βασικό σύστημα χειρισμού και η εκτέλεσή τους είναι πλήρως εναρμονισμένη με τη ροή του αγώνα. Μη νομίσετε, βέβαια, ότι οι τρίπλες με τη βοήθεια του πλήκτρου ικανότητας μας εγκατέλειψαν. Αντίθετα, είναι πιο εντυπωσιακές και πιο "φυσικές" από ποτέ, ενώ κάθε αναγνωρίσιμο αστέρι του ποδοσφαιρικού στερεώματος έχει τη δική του χαρακτηριστική κίνηση. Προφανώς, βέβαια, θα ήταν παράλογο (και μη ρεαλιστικό) αν μπορούσαν όλοι να κάνουν την κλασική προσποίηση του Ρονάλντο ή το στριφογύρισμα σε συνδυασμό με περπάτημα πάνω στην μπάλα του Ζιντάν, αλλά, από την άλλη πλευρά, η ενσωμάτωση των ειδικών κινήσεων όλων των παικτών στο παιχνίδι είναι πρακτικά αδύνατη. Ετσι, αν ελέγχουμε κάποιον παίκτη στον οποίο δεν έχει αποδοθεί κάποια χαρακτηριστική κίνηση, η πίεση του πλήκτρου ικανότητας θα οδηγήσει στην τυχαία επιλογή και εκτέλεση κάποιας από τις ήδη υπάρχουσες, ενώ το ποσοστό επιτυχίας θα εξαρτηθεί από τη δεξιότητα "ball control", όπως αυτή έχει καταχωριστεί από τους δημιουργούς του παιχνιδιού στο μητρώο του παίκτη.



## Fan sites

- www.socceraccess.com
- www.soccergaming.com
- www.easports.com

Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει στο σύστημα πάσας του παιχνιδιού. Εχει υιοθετηθεί (ή επιστρέψει, όπως θέλετε πάρτε το!) ένα σύστημα αυτόματου εντοπισμού, το οποίο είναι επαρκώς ακριβές και, σε γενικές γραμμές, σας επιτρέπει να στέλνετε τη μπάλα εκεί που θέλετε, εύκολα και γρήγορα. Πρέπει να τονιστεί, επίσης, ότι η απόκριση του παίκτη στην εντολή της πάσας είναι άμεση, γεγονός που εξασφαλίζει τη γρήγορη κυκλοφορία της μπάλας και επιτρέπει -με λίγη εξάσκηση- την υλοποίηση αληθοφανών συνδυασμών. Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι μια κλασική μέθοδος ανάπτυξης στο σύγχρονο ποδόσφαιρο είναι οι πάσες "με τη μία" και τα "τριγωνάκια" στο χώρο του κέντρου ώστε να φθάσει η μπάλα την κατάλληλη στιγμή στην αντίπαλη περιοχή. Το σύστημα πάσας του FIFA 2003 πραγματικά με έπεισε ότι έχω τα ανωτέρω όπλα στη διάθεσή μου! Σημειώνουμε, βέβαια, ότι ο παίκτης έχει τη δυνατότητα, πιέζοντας ένα διαφορετικό πλήκτρο, να εκτελέσει μια συρτή πάσα με το αναλογικό σύστημα. Η μέθοδος αυτή είναι χρήσιμη όταν θέλεις να εκτελέσεις μια κάθετη μπαλιά ή όταν, γενικά, επιθυμείς να μη στείλεις την μπάλα στα πόδια του παίκτη αλλά να του την "ανοίξεις" μπροστά, ώστε να αποκτήσει πλεονέκτημα σε σχέση με την αντίπαλη άμυνα. Τέλος, οι "ψηλές" μπαλιές εκτελούνται εν γένει με το αναλογικό σύστημα αλλά, όταν ο επιθετικός βρίσκεται σε πλάγια θέση σε σχέση με την εστία, οι σέ-






Αυτός ο Realισμός πια... στο λαιμό μού κάθεται....



Κοντρόλ με το γόνατο και βουρ για το σουτ!






**Επ! Στην προηγούμενη λεζάντα αλλιώς τα περιέγραφα τα πράγματα! Φέρε πίσω την μπάλα μου, με ακούς;**

ντρες πραγματοποιούνται με το σύστημα του αυτόματου εντοπισμού, γεγονός ιδιαίτερα καλοδεχούμενο, αφού η εμπειρία μας από τα δύο προηγούμενα FIFA (εννοώ τα FIFA 2002 και World Cup 2002) έδειξε πως είναι από δύσκολο έως αδύνατο να στείλεις μια "αναλογική" σέντρα ακριβείας στην αντίπαλη περιοχή.

Οι διεκδικήσεις στον αέρα έχουν γίνει κι αυτές αρκετά πιο ρεαλιστικές. Δεν ισχύει πλέον ο κανόνας "όποιος πατήσει το κουμπί πρώτος παίρνει την κεφαλιά", αλλά το στοιχείο που διαδραματίζει πρωτεύοντα ρόλο είναι το timing, ενώ σημαντική είναι η σωστή τοποθέτηση. Πρέπει, δηλαδή, να πατήσεις το πλήκτρο τη στιγμή που θεωρείς ότι ο παίκτης οφείλει να "σηκωθεί". Ως εδώ τα πράγματα λειτουργούν σωστά. Τι γίνεται, όμως, στην περίπτωση που δεν θέλεις να κάνεις κεφαλιά, αλλά κάποιο εναέριο σουτ; Δυστυχώς, έχει υιοθετηθεί ένα "αυτόματο" σύστημα, που καθορίζει την ενέργεια που θα γίνει με βάση τη θέση της μπάλας. Είναι σαφώς καλύτερο από εκείνο των δύο προηγούμενων FIFA, αλλά νομίζω ότι η καλύτερη λύση είναι η επιστροφή στο παλιό, καλό σύστημα με το διπλό πάτημα του πλήκτρου, το οποίο δίνει στον παίκτη σαφώς περισσότερο έλεγχο. Άλλωστε στο ποδόσφαιρο, ακόμα κι αν η μπάλα σου έρχεται ψηλά, μπορείς να επιχειρήσεις σουτ κάνοντας μερικά βήματα πίσω. Πρέπει να σημειώσουμε, βέβαια, ότι σε διάφορες "κρίσιμες" φάσεις ο υπολογιστής σου παίρνει τον έλεγχο μέσα από τα χέρια και εκτελεί εκείνος την ενέργεια που θεωρεί κατάλληλη. Αυτό συμβαίνει, για παράδειγμα, όταν αμύνεσαι και ο αντίπαλος κάνει σέντρα μέσα στην περιοχή σου. Τότε, αν ο αμυντικός σου είναι τοποθετημένος σωστά, απλώς διώχνει "με τη μία" την μπάλα. Τούτο έγινε, προφανώς, για να αντιμετωπιστεί ένα σοβαρό bug που εντοπίσαμε στην προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού, κατά το οποίο ο αμυντικός, αν δεχόταν ψηλή μπαλιά όντας τελευταίος παίκτης, ακόμα κι αν απείχε μόλις μισό μέτρο από τον αντίπαλο επιθετικό, αντί να διώξει αμέσως την μπάλα έκανε... το κοντρόλ της "χαροπάλης", με αποτέλεσμα ο χρήστης να δέχεται τζάμπα γκολ. Προσωπικά, πάντως, είμαι αντίθετος σε κάθε αυτόματη απόκριση και επαναλαμβάνω ότι και σε αυτή την περίπτωση το παλιό, καλό "διπλό πάτημα" θα λειτουργούσε άψογα. Γενικά, ο χειρισμός όταν η μπάλα βρίσκεται στον αέρα (με εξαίρεση τις κεφαλιές, βέβαια) δεν είναι ο καλύτερος δυνατός, μια και η σκέψη του χειριστή στις περισσότερες περιπτώσεις δεν θα εφαρμοστεί στον αγωνιστικό χώρο. Οφείλουμε να επισημάνουμε, μάλιστα, ένα στοιχείο που μας έκανε αρνητική εντύπωση: Το πρόγραμμα σε υποχρεώνει να χρησιμοποιείς το ίδιο πλήκτρο για κεφαλιά και για έξοδο του τερματοφύλακα! Τούτο μπορεί να φέρει ολέθρια αποτελέσματα όταν αμύνεστε σε μια σέντρα: Πατάτε, λοιπόν, το κουμπί για κεφαλιά, δυστυχώς, όμως, ο αντίπαλος υπερισχύει και η μπάλα κατευθύνεται προς την εστία σας... Ω, τι κρίμα, όμως, το ίδιο κουμπί έχει υποχρεώσει τον τερματοφύλακα σε πρωική έξοδο και το τέρμα είναι ακάλυπτο. Στην αρχή τουλάχιστον θα δεχτείτε άπειρα γκολ με αυτόν τον τρόπο.



Φτάνουμε, έτσι, στο πιο κρίσιμο σημείο μιας ποδοσφαιρικής αναμέτρησης, που δεν είναι άλλο από το σουτ. Ο αναλογικός χειρισμός κυριαρχεί και σε αυτήν την περίπτωση. Κατά την προσωπική μου άποψη, μάλιστα, η χρησιμοποιούμενη αντιμετώπιση είναι η

## Μια δεύτερη γνώμη

**Το FIFA 2003 διαθέτει τα τελειότερα τρισδιάστατα γραφικά που έχετε δει ως τώρα σε παιχνίδι ποδοσφαίρου. Αρκεί να διαθέτετε μια σύγχρονη κάρτα γραφικών και τα μεγαλύτερα στάδια της Ευρώπης θα παρελάσουν στην οθόνη σας (όχι δεν συμπεριλαμβάνονται η Ριζούπολη και η Λεωφόρος). Αξίζει κάποιος να αποκτήσει το νέο τίτλο της EA SPORTS μόνο και μόνο για την οπτική απόλαυση που προσφέρει. Τα πρόσωπα των παικτών είναι κατασκευασμένα ώστε να αναγνωρίζετε τον καθέναν από αυτούς χωρίς καν να χρειάζεται να διαβάσετε το όνομά του (με εξαίρεση ίσως έναν γενειοφόρο Giovanni που θυμίζει περισσότερο Λάκη Κομνηνό). Αφού ξεπεράσετε το αρχικό σοκ της απουσίας ελληνικού πρωταθλήματος, σας περιμένει μια δεύτερη έκπληξη που αφορά στον αλλαγμένο χειρισμό. Το ποδοσφαιρικό ρητό "Ομάδα που κερδίζει δεν αλλάζει" δεν συγκίνησε τους προγραμματιστές της EA, με αποτέλεσμα αρκετά controls να είναι εντελώς αλλαγμένα από τα αντίστοιχα επιτυχημένα του FIFA 2002 World Cup. Δύσκολα, λοιπόν, θα ενορχηστρώσετε τρίπλες βγαλμένες από χορογραφία ενώ, αντιθέτως, συχνά θα καταφύγετε σε sprint μέχρι τις διαφημιστικές πινακίδες τύπου Βασίλη Λάκη με μια πινελιά λυτρωτικής κωλοτούμπας Στέλιου Γιαννακόπουλου. Το soundtrack, εμπλουτισμένο με αρκετές γνωστές mainstream επιτυχίες, θυμίζει τα παλιά καλά soundtracks της EA. Η υπόλοιπη κριτική περιττεύει, αφού, μας αρέσει δεν μας αρέσει, όλοι θα το αποκτήσουμε. Γιατί; Γιατί απλώς είναι το επόμενο FIFA...**

***Βαγγέλης Αλευρίτης***

καλύτερη δυνατή, γιατί μόνο έτσι εξασφαλίζεται η "τυχαία" κατάληξη της φάσης και αποφεύγονται τα λεγόμενα "στάνταρ" ή τυποποιημένα γκολ. Στην προκειμένη περίπτωση, η μπάρα ενέργειας γεμίζει πιο γρήγορα απ' ό,τι στα προηγούμενα FIFA, ενώ χωρίζεται σε δύο περιοχές: Οπως κρατάμε πατημένο το πλήκτρο του σουτ, η μπάρα αρχίζει να γεμίζει και βρισκόμαστε στην πράσινη ή επιτρεπτή περιοχή, όπου το σουτ γίνεται με ακρίβεια, ενώ όσο συνεχίζουμε να πιέζουμε το πλήκτρο, κατευθυνόμαστε προς την κόκκινη περιοχή (του ατζαμή), όπου το σουτ φεύγει κατά διαόλου. Το ωραίο είναι ότι το εύρος κάθε περιοχής διαφέρει από παίκτη σε παίκτη, κάτι ιδιαίτερα ρεαλιστικό γιατί άλλο να σουτάρεις με τον Ντελ Πιέρο κι άλλο με τον... Καραξύλοβιτς. Δεν μπορείς πλέον να σουτάρεις από οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου (κρίμα, αλλά... ο ρεαλισμός), ενώ όταν φτάσεις σε κάποια απόσταση από το τέρμα που μπορείς να το "μπουμπουνίσεις" (να δοκιμάσεις την τύχη σου), η μπάρα αρχίζει να αχνοφαίνεται και οι προαναφερόμενες περιοχές του παίκτη που χειρίζεσαι είναι διακριτές, άρα γνωρίζεις πολύ καλά τι πρέπει να πράξεις. Γενικά, το σουτ εκτελείται με ακρίβεια και λογικά με λίγη εξάσκηση δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Απλώς πρέπει να εξοικειωθείτε λίγο με την έννοια της επιτρεπτής περιοχής και να γνωρίζετε εκ των προτέρων ότι, όταν γράφουμε πως στην κόκκινη ζώνη η μπάλα θα χτυπήσει μπεκάτσες (εκτός κι αν βρίσκεστε πολύ κοντά στο τέρμα), το εννοούμε. Δεν έχει το παιχνίδι πρόβλημα στη στόχευση: όπου κοιτάει ο παίκτης, προς τα εκεί θα σουτάρεις. Θέλω να προσθέσω, πάντως, ότι θα ήταν χρήσιμο αν οι δημιουργοί προσθέσουν, κάποια στιγμή, στο μικρό χάρτη του "ραντάρ" ένα μικρό σημάδι που θα δείχνει πού ακριβώς κοιτάει ο παίκτης (π.χ. με τη μορφή στίγματος στην τελική γραμμή) ώστε να εξασφαλίζεται η μέγιστη δυνατή ακρίβεια. Σημειώνουμε εδώ ότι οι κλίσεις που παίρνουν τα σώματα των παικτών (θα τους δείτε να πέφτουν και κάτω καμιά φορά) προκειμένου να στείλουν την μπάλα στη σωστή κατεύθυνση είναι φοβερές και μεταφέρουν στον παίκτη κάτι από την ένταση του αγώνα.

Θα αναφερθούμε, τέλος, σε άλλη μια μικρή αλλά σημαντική αλλαγή του παιχνιδιού σε σχέση με τους προγόνους του: Οταν πατάς το πλήκτρο που υπαγορεύει σε κάποιον παίκτη να ανοιχθεί στον κενό χώρο, η κίνηση δεν εκτελείται αμέσως αλλά με κάποια μικρή καθυστέρηση. Ο λόγος είναι απλός: Το πρόγραμμα σου δίνει χρόνο να συγχρονίσεις την πάσα σου με την προώθηση του παίκτη, ώστε ο τελευταίος να μη βγει οφσάιντ. Μικρή αλλαγή αλλά έξυπνη και άκρως απαραίτητη.

## ΟΙ ΣΤΗΜΕΝΕΣ ΦΑΣΕΙΣ

Το σύστημα εκτέλεσης φάουλ έχει υποστεί ριζικές αλλαγές. Θεωρητικά δίνει στο χειριστή τον απόλυτο έλεγχο της στημένης φάσης. Μπορείς να ορίσεις όχι μόνο το σημείο προορισμού αλλά και το σημείο όπου θα χτυπήσεις την μπάλα, ώστε να δώσεις το απαιτούμενο φάλτσο. Μόνο ο τρόπος που βάζεις τη δύναμη με προβλημάτισε, ο οποίος φέρνει αρκετά στο σύστημα βολών του NBA Live και δεν είναι καθόλου ρεαλιστικός. Από την ενασχόλησή μου με το παιχνίδι, πάντως, κατέληξα στο συμπέρασμα ότι οι πιθανότητες να σκοράρεις με απευθείας φάουλ είναι αρκετές.

Το σύστημα κόρνερ, από την άλλη πλευρά, μάλλον αρνητική εντύπωση προκαλεί. Είναι όμοιο με εκείνο του φάουλ, μόνο που δεν μπορείς να βάλεις φάλτσο, γιατί, όπως μαθαίνουμε από το manual, δεν χρειάζεται στην προκειμένη περίπτωση. Παιδιά, σοβαρευτείτε! Αυτό που με προβληματίζει είναι ότι μέχρι στιγμής δεν έχω βάλει γκολ από κόρνερ, ενώ από τη στιγμή που σταμάτησα να πατάω το περίφημο πλήκτρο εξόδου/κεφαλιάς, δεν έχω δεχτεί τέρμα.

## ΤΟ ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πρέπει να σημειωθεί ότι οι άνθρωποι της EA Sports έκαναν τα πάντα για να εξαλείψουν όλα τα αδύνατα σημεία των προηγούμενων FIFA. Οχι μόνο έλαβαν υπόψη όλες τις κριτικές, αλλά βελτίωσαν σημεία στα οποία το παιχνίδι ήταν ήδη πολύ καλό. Οφείλουμε, πάντως, να εκφράσουμε τις ενστάσεις μας όσον αφορά στη συμπεριφορά των παικτών όταν δεν έχουν την μπάλα και κυρίως όταν μαρκάρουν. Παρατηρήσαμε, λοιπόν, τα εξής (ακόμα και στο επίπεδο World Class):

1. Δεν γίνεται εφαρμογή του τεχνητού οφσάιντ. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με



Ακόμα ένα replay για να θαυμάσω το αστείρευτο ταλέντο μου!


Αυτή η κεφαλιά κατέληξε στο πλεκτό!





Μα τι λέτε, κύριε διαιτητά; Ποιο φάουλ;

τις εξαιρετικές δυνατότητες ελέγχου της μπάλας που δίνει το παιχνίδι, αλλά και το ακριβές σύστημα πάσας, επιτρέπει στους επιτιθέμενους παίκτες, ακόμα και στο επίπεδο World Class, να κόβουν βόλτες ανενόχλητοι στη μεγάλη περιοχή, αλλάζοντας πάσες! Επίσης, όταν το παιχνίδι παίζεται από τη μια πλευρά, οι αμυντικοί που βρίσκονται στην άλλη δεν ακολουθούν τη φάση, δεν μαρκάρουν και, βέβαια, με το να μένουν στις θέσεις τους, επιτρέπουν τις προωθήσεις των επιθετικών στην πλάτη της άμυνας (αντί να "τραβιούνται" μπροστά για να τους βγάζουν οφσάιντ). Αντίθετα, όταν ο στόχος είναι πιο συγκεκριμένος (έχουν να μαρκάρουν κάποιον παίκτη που βρίσκεται στην πλευρά τους και κινείται προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση) συμπεριφέρονται αρκετά καλά, "τζαρτζάρουν" υποδειγματικά και δείχνουν να καταλαβαίνουν τι θα πει αλληλοκάλυψη.

2. Οταν γίνεται μια κάθετη μπαλιά, οι αμυντικοί δεν μαρκάρουν πάνω στην μπάλα (και όπως είπαμε παραπάνω δεν έχουν διάθεση να παίξουν τεχνητό οφσάιντ) αλλά οπισθοχωρούν (!!), δίνοντας απίστευτα πολύ χώρο στον επιτιθέμενο. Το γκολ είναι σχεδόν βέβαιο.

3. Πολλές φορές έπειτα από μια συρτή πάσα της επίθεσης, οι αμυντικοί, αν και βρίσκονται πολύ πιο κοντά στην μπάλα από τον αποδέκτη, κάνουν σαν να βρίσκονται σε άλλο πλανήτη, αδιαφορώντας παντελώς. Αυτή η ολιγωρία παρατηρείται αρκετά συχνά και στους παίκτες που χειρίζεται ο χρήστης (π.χ. σε μια παρακινδυνευμένη πάσα πολλές φορές το πρόγραμμα σε αφήνει καρφωμένο στη θέση σου και δεν σου επιτρέπει να κινηθείς ώστε να διεκδικήσεις την μπάλα).

Μια και σχολιάζουμε την τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού, πάντως, θα πρέπει να αναφερθούμε και στη σημαντική βελτίωση που παρουσιάζουν οι τερματοφύλακες. Οι έξοδοι που πραγματοποιούν (εννοώ όταν δεν τους το επιβάλλει ο χρήστης) είναι συνήθως έγκαιρες και εύστοχες, ενώ δεν τρώνε εύκολα γκολ.

Πολύ καλή εντύπωση μου άφησε και το σύστημα προσαρμογής του στυλ παιχνιδιού της ομάδας που ελέγχει ο υπολογιστής κατά τη διάρκεια του αγώνα, ανάλογα με το αποτέλεσμα. Θα διαπιστώσετε ότι αν προηγείστε στο σκορ, ο υπολογιστής θα γίνει σαφώς πιο επιθετικός, ενώ αν χάνετε, η αντίπαλη άμυνα θα "σφίξει" στην προσπάθειά της να διαφυλάξει το θετικό αποτέλεσμα και, βέβαια, σε κάθε περίπτωση θα πραγματοποιηθούν οι κατάλληλες αλλαγές παικτών!

Οι παραπάνω παρατηρήσεις υποδηλώνουν ότι το στυλ παιχνιδιού του νέου FIFA είναι τελείως διαφορετικό από αυτό των προκατόχων του. Μιλάμε, ουσιαστικά, για ένα ολότελα νέο παιχνίδι και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπιστεί από το καταναλωτικό κοινό.

## ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΦΑΛΤΣΑ;

Υπάρχει εξομοιωτής ποδοσφαίρου που δεν σου επιτρέπει να βάλεις φάλτσο στο σουτ; Και όμως... Για να γίνουμε λίγο πιο συγκεκριμένοι, στο FIFA 2003 μπορείς, όπως είπαμε, να βάλεις φάλτσο στο φάουλ, ενώ το πρόγραμμα βάζει αυτόματα φάλτσο σε κάποιες σέντρες (αυτό τώρα το λέμε). Αλλά, φευ(!), φάλτσο στο σουτ δεν θα βρείτε. Και να πού δημιουργείται το οξύμωρο σχήμα: Η έλλειψη φάλτσου αποτελεί παραφωνία... στον τομέα του ρεαλισμού, βέβαια.

Αλλά και η δυνατότητα εναλλαγής 1-2 λάμπει διά της απουσίας της από το καινούριο FIFA. Πρόκειται για ακόμα μία σημαντική έλλειψη, η οποία πολύ μας στεναχώρησε, μια και τη χρησιμοποιούσαμε εκτεταμένα στο World Cup και, βέβαια, αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο του σύγχρονου ποδοσφαίρου.

## ΤΑ ΣΥΚΑ ΣΥΚΑ ΚΑΙ...

Παρά τις σελίδες γκρίνιας που προηγήθηκαν, πιστεύουμε πως το FIFA 2003 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο θα σας εντυπωσιάσει και θα σας κρατήσει συντροφιά για μακρύ χρονικό διάστημα. Τελικά, δεν είναι τόσο διασκεδαστικό όσο το World Cup 2002, το μεγάλο ατού του οποίου ήταν ο σκανδαλωδώς εθιστικός βαθμός δυσκολίας του. Πράγματι, αν στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο χρήστης είχε τα κότσια να φτάσει να παίζει άνετα στο World Class, δεν ξεκόλλαγε με τίποτα, ενώ η δυνατότητα σκοραρίσματος από τις πιο απίθανες θέσεις (από τη σέντρα, από κόρνερ...) έδινε μια μαγική πινελιά arcade δράσης. Εχω βάσιμες υποψίες, πάντως, ότι στο Multiplayer Mode το FIFA 2003 υπερέχει, ακριβώς επειδή έχει έναν σαφώς πιο απρόβλεπτο χαρακτήρα. Ετσι, προβλέπονται σημπρικές μάχες στο επερχόμενο Grand Prix!

PC

## Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΚΙΝΗΣΗ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | A.I. | ΔΡΑΣΗ | ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ | ΑΝΤΟΧΗ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 81 | 91 | 96 | 96 | 80 | 80 | 85 | 60 | 80 |

Πολύ καλό, αλλά σίγουρα όχι το καλύτερο FIFA που έχουμε δει.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

# AGE of MYTHOLOGY


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΚΑΠΟΙΑ ΚΟΛΛΗΜΑΤΑ ΟΤΑΝ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΣΕ 450MHz ΜΕ 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ 128MB ΜΝΗΜΗ


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

## Επιστροφή στις ρίζες της ηρωικής φαντασίας






του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

**Το τρίτο παιχνίδι της Ensemble Studios βρίσκεται, επιτέλους, στα χέρια μας ύστερα από αρκετή αναμονή, μία Alpha multiplayer version (στην οποία βασιστήκαμε για να κάνουμε το preview πριν από 2 τεύχη) και μία επίσημη Alpha full version, η οποία κολλούσε στη 12 πίστα του campaign και, δυστυχώς, δεν μας άφησε να προχωρήσουμε περισσότερο. Σήμερα μια και βρίσκομαι 4 μόλις πίστες πριν από την ολοκλήρωση του campaign (32 πίστες συνολικά), θεωρώ ότι μπορώ να γράψω και το review. Δεν νομίζετε;**



Απεγνωσμένη προσπάθεια των Αιγυπτίων να μας την πέσουν απ' την ...κερκόπορτα! Λίγα λεπτά αργότερα, οι ελέφαντες που βλέπετε μετατράπηκαν σε ένα σωρό από καλά μασημένο κρέας!



- Άψογο campaign με αρκετή φαντασία
- Πολλά διαφορετικά units
- Θεϊκές δυνάμεις
- Έντονο ελληνικό στοιχείο



- Μέτριος ήχος
- Σχετικά μικρά μοντέλα στα γραφικά
- Σχετικά εύκολο για έμπειρους παίκτες
- Όχι και τόσο ριζοσπαστικά νέα στοιχεία

**Υπάρχουν δεκάδες διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης και αντιμετώπισης μιας μάχης, γεγονός που θα σας ωθήσει να παίζετε ξανά και ξανά μόνο για να τους ανακαλύψετε.**

Το Age of Mythology, για τους αδαείς, είναι το τρίτο παιχνίδι της σειράς "Age", μιας σειράς (συν κάποιων expansion σετ) που κατόρθωσε να ανταγωνιστεί παιχνίδια που παραδοσιακά κυριαρχούσαν στο χώρο των RTS, όπως το πρωτοπόρο Warcraft 2 της Blizz (χαϊδευτικά η Blizzard), το επίσης της ίδιας Starcraft, αλλά και παιχνίδια όπως τα all time classics C&Cs και Total Anihilation.

Εν έτει (σχεδόν) 2003, λοιπόν, το Age of Mythology έρχεται στις οθόνες μας με "καπαρωμένη" τη 2η θέση ως το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής στη φετινή E3 [πρώτο αναδείχτηκε το C&C: Generals, το οποίο περιμένουμε... με τα σάλια να τρέχουν, πλημμυρίζοντας τον τόπο (βλ. "Κηφισός")].

## ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Το Age of Mythology έρχεται με στοιχεία ανταγωνιστικά, που δεν υπήρχαν ή δεν τους δόθηκε αρκετή σημασία στα Age of Empires 1 και 2. Βασίζεται στην εξέλιξη και την εξύψωση ενός εκ των αντιμαχόμενων πολιτισμών, κάτι που επιτυγχάνεται μέσω των τεχνολογικών επιτευγμάτων και των "αναβαθμίσεων" από εποχή σε εποχή. Η αρχαϊκή, η κλασική, η ηρωική και η μυθική εποχή είναι οι 4 χρονικές περίοδοι κατά τις οποίες πρέπει να οδηγήσετε τον πολιτισμό που έχετε επιλέξει στην επικράτηση.

Ο τομέας στον οποίο το παιχνίδι ξεχωρίζει σε σχέση με τα δύο πρώτα της Ensemble Studios είναι η έλλειψη του ρεαλιστικού/ιστορικού campaign. Τα 2 Age of Empires είχαν περισσότερα campaigns, τα οποία όμως ήταν σαφώς περιορισμένα σε φαντασία και πολυπλοκότητα, καθώς περιέγραφαν ιστορικές μάχες και αναμετρήσεις που συνέβησαν μεταξύ εθνών. Στο Age of Mythology τα πράγματα αλλάζουν εντελώς. Το campaign πηγάζει από το χώρο της μυθολογίας τριών λαών, των (κατά σειρά εμφάνισης) Ελλήνων, των Αιγυπτίων και των Νορβηγών (Βίκινγκς), τους οποίους ενώνει στα επεισόδιά του με τρόπο μη εφάμιλλο με αυτόν του Warcraft 3, για παράδειγμα. Διότι ενώ στο Warcraft 3 (και στο Starcraft παλαιότερα) παίξαμε όλους τους ρόλους (κακοί εναντίον των καλών και καλοί εναντίον των κακών)

### Αν σας άρεσε...



...μην παίξετε τα AOE 1 και 2, αλλά ανατρέξτε σε βιβλία και ταινίες μυθολογίας για να διαβάσετε πληροφορίες για όλα τα μυθικά πλάσματα που σίγουρα θα σας τραβήξουν το ενδιαφέρον! Φυσικά, στο παιχνίδι υπάρχουν, όπως και στα AOE, πολλές πληροφορίες για τους θεούς και τα πλάσματα του AOM, οπότε μπορείτε απλώς να διαβάσετε αυτές.

### ? Ξέρετε ότι...

...στοιχεία από την Ελλάδα μπορείτε να βρείτε και στο Quest for Glory 5, όπου διάφοροι NPC χαρακτήρες χρησιμοποιούσαν εκφράσεις (όπως "καλημέρα") στα ελληνικά και μάλιστα με άπταιστη προφορά και όχι όπως τα "ετοίμος", "προσεχέ" και λοιπά κουλά που ακούσαμε στο AOM!



Πλοία-φαντάσματα δέχονται την επίθεση μιας Σκύλας! Και λίγο μετά ήρθαν άλλες δύο! Πιστές στη μυθολογία, τα κεφάλια τους πολλαπλασιάζονται όσο τα κόβεις!



Η οργή των θεών στα κεφάλια μας! Οι κεραυνοί του Δία σκορπούν τον τρόμο και το θάνατο στους αντιπάλους!



Μια συνδυασμένη επίθεση με μυθικά πλάσματα και γρήγορες μονάδες! Προσέξτε δεξιά τη Μέδουσα που πετρώνει τους κροκόδειλους και αριστερά την Υδρα να τα βάζει με 4 Priests!



Ενας δράκος ενισχύει την άμυνα των Νορβηγών στην προσπάθειά τους να αποκρούσουν την απόβαση των Ελλήνων.

απ' την αρχή, στο Age of Mythology και οι τρεις λαοί μάχονται στην ίδια πλευρά, με τον ίδιο σκοπό: να σταματήσουν το τέλος του κόσμου. Κάθε αρχή με έναν διαφορετικό λαό γίνεται ακριβώς από το σημείο όπου ολοκληρώθηκε η αποστολή του προηγούμενου.

Για να εξειδικεύσουμε κάπως τα πράγματα, το παιχνίδι ξεκινά με τον Αρκαντο, ήρωα της μυθικής Ατλαντίδας, ο οποίος βλέπει ένα παράξενο όνειρο: Ενα τρομακτικό τέρας οδηγεί μυθικά πλάσματα που σφαγιάζουν ανθρώπους, μία θεϊκή δύναμη όμως σπεύδει και τους βοηθάει να νικήσουν. Δεν γνωρίζω αν ο Αρκαντος είναι "υπαρκτό" πρόσωπο του μύθου της Ατλαντίδας, πάντως, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, αφού σώσει τη χώρα του από την εισβολή των πειρατών καλείται να βοηθήσει τους Ελληνες να πολιορκήσουν και να κατακτήσουν, τελικά, την Τροία. Εκεί θα ενώσει τις δυνάμεις του με ήρωες όπως ο Αίαντας και ο Οδυσσέας. Στην επιστροφή του από την εκστρατεία θα κληθεί να κατέβει στον Κάτω Κόσμο για να αποτρέψει το χρόνιο αντίπαλό του, Κύκλωπα Γαργκαρένση, να ανοίξει τις πύλες της φυλακής των Τιτάνων, φέρνοντας την καταστροφή του κόσμου. Νικημένος ο Γκαργκαρένσης, ανανεώνει το ραντεβού του με τους ήρωές μας, λέγοντάς τους πως θα πρέπει να τον εμποδίσουν να ανοίξει και τις υπόλοιπες πύλες στα διάφορα μέρη του κόσμου. Στην προσπάθειά του να βγει από τα Τάρταρα, κυνηγώντας τον Κύκλωπα, ο Αρκαντος και οι σύντροφοί του καταλήγουν στην αρχαία Αίγυπτο, όπου ενώνουν τις δυνάμεις τους με τους Αιγυπτίους για να ζωντανέψουν το θεό Ra και να αποτρέψουν για άλλη μία φορά τα σχέδια του κακού. Στο τρίτο και τελευταίο μέρος του campaign ο Αρκαντος συναντά μια ομάδα Νορβηγών, οι οποίοι κυνηγούν τον Γκαργκαρένση (χαρακτηριστικά τον αποκαλούν "one eye", δηλαδή μονόφθαλμο) που κατέστρεψε τη χώρα τους, για να τον εμποδίσουν να προκαλέσει το Ραγκναρόκ (το τέλος του κόσμου, κατά τη δική τους μυθολογία). Δεν γνωρίζω ακόμα τι γίνεται στο τέλος, αλλά και να ήξερα δεν θα σας το έλεγα, καθώς, αν και τελείως προβλέψιμα μέχρι τώρα στην εξέλιξή τους, τα επεισόδια κρύβουν κάποια μυστικά, κομμάτια των οποίων αποκαλύπτονται σε extra πίστες που... ονειρεύεται ο Αρκαντος! Ναι, καλά ακούσατε, ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού συνεχίζει να βλέπει όνειρα ή μάλλον εφιάλτες, αφού σε αυτούς εμφανίζονται θεοί που του αποκαλύπτουν σκηνές καταστροφής και δολοπλοκίες που δεν θα μπορούσατε καν να φανταστείτε! Οπότε και το τέλος είναι ένα μυστήριο και ειλικρινά, αν συμβούν γεγονότα από τα όνειρα του Αρκαντου, τότε πρέπει να είστε προετοιμασμένοι για το χειρότερο!

## ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Το gameplay του παιχνιδιού δεν χαίρει ιδιαίτερων καινοτομιών. Στη διάθεσή σας υπάρχουν τρία βασικά resourses, το φαγητό, το ξύλο και το χρυσάφι, ενώ το στοιχείο "εύνοια" (favor) αποτελεί την προσθήκη του θρησκευτικού στοιχείου. Οπως φαντάζεστε, με το φαγητό, το ξύλο και το χρυσό φτιάχνετε τεχνολογίες, κτήρια και μονάδες και συναλλάσσεστε στην αγορά. Με την εύνοια σάς επιτρέπεται η επίκληση μυθικών πλασμάτων και η χρησιμοποίηση θεϊκών δώρων υπό τη μορφή upgrades. Κάποιοι θεοί, για παράδειγμα, ευνοούν κάποιες τεχνολογίες ή μονάδες (δυνατότερο ιππικό, ικανότεροι τοξότες, καλύτεροι σκαφτιάδες κ.λπ.). Τα δώρα αυτά των θεών υπάρχουν στους ναούς ή στα επιμέρους κτήρια (στρατώνες, στάβλους, σιδεράδικο κ.ά.) και, φυσικά, απαιτούν ένα συγκεκριμένο ποσό εύνοιας για να τα αποκτήσετε, όπως αντίστοιχα θα αποκτούσατε οποιοδήποτε κλασικό upgrade ξοδεύοντας υλικά.

Οταν αρχίσετε το παιχνίδι, είστε υπό



την καθοδήγηση ενός θεού (προκαθορισμένου στο campaign και επιλογής σας στο custom game) από τους 3 βασικούς που υπάρχουν σε κάθε λαό. Κάθε θεός έχει δικά του στοιχεία τα οποία επηρεάζουν το λαό, είτε ως εξέχουσες ικανότητες των μονάδων είτε ως τεχνολογίες. Κάθε θεός έχει επίσης 6 (από τους 9 που διαθέτει κάθε λαός) υποδεέστερους θεούς, έναν εκ των οποίων θα επιλέγετε κάθε φορά που θα αλλάζετε εποχή (3 συνολικά). Αυτοί έχουν αντίστοιχα δικές τους επιρροές στο λαό. Κάθε θεός, εκτός από τα upgrades και τα πλεονεκτήματα, διαθέτει στο λαό του διαφορετικά μυθικά πλάσματα καθώς και μια θεϊκή δύναμη, η οποία μπορεί να έχει τη μορφή καταστροφής (για τους αντιπάλους), ενίσχυσης του στρατού ή της οικονομίας του. Οπότε, απ' την αρχή και μόνο του


Ο θρύλος του Δούρειου Ιππου ξαναζεί!

παιχνιδιού, η διαφορετικότητα της τακτικής που θα χρησιμοποιήσετε (ειδικά στο custom/multiplayer) εξαρτάται όχι μόνο από τη φυλή που θα επιλέξετε, αλλά και από τους θεούς που θα την οδηγήσουν. Φυσικά, κάθε φυλή εκτός από τις ιδιαιτερότητες των μονάδων (πολεμικές, μυθικά πλάσματα) έχει πολλές διαφορές στη συγκέντρωση εύνοιας και στη διαδικασία της οικονομίας. Οι εργάτες σας θα αναλάβουν να βρουν φαγητό (είτε κυνηγώντας/σφάζοντας ζώα, είτε καλλιεργώντας τη γη, είτε ψαρεύοντας). Τα αποθέματα φαγητού είναι τα πλέον πολυάριθμα στο παιχνίδι, ειδικά αν προέρχονται απ' τη θάλασσα, όπου τα κοπάδια των ψαριών είναι "ανεξάντλητα". Στους Αιγυπτίους και τους Ελληνες τα πράγματα είναι πάνω κάτω παρόμοια, πλην του γεγονότος πως οι Αιγύπτιοι χρειάζονται περισσότερο χρυσάφι από κάθε άλλο λαό για τα upgrades και τις τεχνολογίες τους. Και στους δύο προαναφερθέντες λαούς τα κτήρια χτίζουν οι εργάτες, γι' αυτό όσο περισσότεροι είναι στον αριθμό τόσο γρηγορότερα ολοκληρώνουν τις δουλειές τους. Οι Νορβηγοί είναι ιδιάζουσες περιπτώσεις. Εχουν ειδικές μονάδες εργατών για την εξόρυξη χρυσού (νάνους), ενώ όλοι οι εργάτες μπορούν να μετατραπούν σε Ulfsarks, τη βασική δηλαδή


Προσπάθεια εναέριου drop των Αιγυπτίων.

μαχητική μονάδα (αλλά και πιο αξιόπιστη όπως θα διαπιστώσετε) της φυλής. Από εκεί και πέρα, οι Νορβηγοί έχουν κινητές αποθήκες, κάρα δηλαδή, τα οποία μπορούν να πηγαίνουν οπουδήποτε για να συγκεντρώνουν τα υλικά που βγάζουν οι εργάτες. Οσο για τα κτήριά τους, τα φτιάχνουν οι πεζοί πολεμιστές (ακόμα και οι ήρωες), κάτι πολύ βολικό, αφού μπορούν να πολεμούν και να επισκευάζουν αμυντικά κτήρια σχεδόν ταυτόχρονα! Οσον αφορά στην εύνοια, οι Ελληνες πρέπει να "θυσιάσουν" κάποιον αριθμό εργατών για να προσεύχονται στο ναό, αλλά με αυτό τον τρόπο κερδίζουν μεγαλύτερη εύνοια. Οι Αιγύπτιοι κερδίζουν την εύνοια χτίζοντας μία μόνο φορά 5 ιερά, τα οποία όσο μεγαλύτερα είναι τόσο πιο ακριβά στοιχίζουν αλλά και πιο αποτελεσματικά είναι. Η εύνοια από αυτά έρχεται με σταθερό ρυθμό, χωρίς να απασχολούνται οι μονάδες, αλλά δεν είναι πάρα πολύ μεγάλη. Οσον αφορά στους Νορβηγούς, αυτοί κερδίζουν την εύνοια των θεών τους πολεμώντας! Ειδικά οι ήρωες των Νορβηγών, αν και όχι φοβερά αποτελεσματικοί στη μάχη, θα κερδίσουν για εσάς περισσότερη εύνοια απ' ό,τι οι απλοί στρατιώτες σας.



## Μια δεύτερη γνώμη

Με μια λέξη, καταπληκτικό. Το Age of Mythology δείχνει ικανό να εκθρονίσει τόσο το Age of Kings όσο και τα αριστουργήματα της Blizzard από την κορυφή των RTS παιχνιδιών.
Το single player κομμάτι του παιχνιδιού είναι εξαιρετικό, μάλλον καλύτερο σε σχέση με τα προηγούμενα της σειράς. Το campaign δεν έχει καμιά ιστορική βάση (προφανώς, αφού μιλάμε για μυθολογία) ούτε και καμιά σπουδαία υπόθεση με ίντριγκες και δολοπλοκίες όπως αυτή του Starcraft, αλλά η έξυπνη χρήση του μύθου της Ατλαντίδας και η περιήγηση μέσω αυτού στις μυθολογίες και των τριών λαών το κάνουν ιδιαίτερα ευχάριστο. Θεωρώ, πάντως, ότι τελειώνει γρήγορα από κάποιον έμπειρο παίκτη. Εμένα μου έπαιρνε 10-35 λεπτά κάθε σενάριο, ωστόσο δεν το δοκίμασα στην titan δυσκολία (και ούτε πρόκειται). Πολύ καλό, δεν λέω, αλλά έτσι κι αλλιώς το campaign άντε να σε απασχολήσει 20-30 ώρες. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει και να κρατά στο χρόνο όσο πολύ λίγα είναι το random map. Νέο, ανανεωμένο interface, πρωτότυποι και όχι ανόητοι (όπως στο παρελθόν) χάρτες, φρέσκιες, εξαιρετικά ισορροπημένες μονάδες, ήρωες και μυθικά πλάσματα με εντυπωσιακές special abilities, πανίσχυροι θεοί και πάνω απ' όλα ένα τεράστιο βάθος στρατηγικής και τακτικής. Προσθέστε σε αυτά μια συνεχώς αυξανόμενη κοινότητα παικτών, αλλά και το βελτιωμένο interface για δίκαιο και πάντα ανταγωνιστικό match-making στα πρότυπα του Warcraft 3 και έχετε το καλύτερο on-line RTS της εποχής μας.

*Γιώργος Λουκάς*

## I NEED A HERO

Μια και ο λόγος για ήρωες, αν βιαστήκατε να κάνετε συσχετισμούς με το Warcraft 3, τότε μάλλον πρέπει να αναθεωρήσετε. Και για τους 3 λαούς υπάρχει διαφορετική αντιμετώπιση στους ήρωες. Για τους Ελληνες ισχύουν πάνω-κάτω τα ίδια με τους ήρωες του Warcraft. Είναι πέντε στο σύνολο και μπορείτε να τους έχετε όλους, αλλά μόλις από έναν κάθε φορά. Καθένας έχει μοναδικά στοιχεία που τον κάνουν καλό στη μάχη ή στην εμψύχωση των υπολοίπων. Αυτά τα στοιχεία βεβαίως είναι προκαθορισμένα. Οι Αιγύπτιοι έχουν δύο είδη ηρώων, τον Φαραώ και τους ιερείς. Ιερείς μπορείτε να έχετε άπειρους, Φαραώ όμως μόνο έναν, εκτός και αν επιλέξετε ως δευτερεύων θεό τον Οσιρι

## Επεξήγηση interface

Διαδικασία αναβάθμισης εποχής

Το κουμπί του τεμπέλη

Group Banners (διαχείριση των γκρουπαρισμένων μονάδων)

Θεϊκές Δυνάμεις

Αποστολή σας

Επιλογές μενού, μηνύματα, player status

Το κουμπί για να βρίσκετε τους ήρωές σας

Help (πληροφορίες για επιλεγμένα units και κτήρια)

Όνομα παίκτη/ Βασικός Θεός

Διαχείριση (γραμμή παραγωγής/απεικόνιση επιλεγμένων μονάδων)

Resourses (η διαθεσιμότητα των υλικών και του πληθυσμού)

Command Panel (επιλογή δημιουργίας (κτήρια), εργασίας/μάχης (μονάδες))

Status (πληροφορίες για το επιλεγμένο κτήριο/μονάδα)

Χάρτης με τις λειτουργίες του (στρατιωτικός, πολιτικός, υλικός, κανονικός)

και τη δυνατότητα "New Kingdom" που προσφέρει, οπότε μπορείτε να έχετε δύο (τον ένα έχετε τη δυνατότητα να τον μετατρέψετε σε "Son of Osiris", έναν παντοδύναμο ημίθεο). Ο Φαραώ και οι ιερείς είναι αδύναμοι όταν αντιμετωπίζουν στρατιώτες, αλλά είναι πολύ δυνατοί εναντίον μυθικών μονάδων. Επίσης, με την επιλογή του κατάλληλου θεού οι ιερείς αποκτούν τη δυνατότητα να θεραπεύουν τις φιλικές μονάδες. Στους Έλληνες μπορεί να αποκτήσει θεραπευτικές ιδιότητες ο ναός (θεραπεύει όσους βρίσκονται γύρω του), ενώ στους Νορβηγούς η θεϊκή δύναμη "spring of life" και οι Βαλκυρίες (μυθικές μονάδες) μπορούν να θεραπεύσουν κοντινές μονάδες τους. Οι Νορβηγοί έχουν μόνο ένα είδος ήρωα αλλά σε άπειρους αριθμούς, τον Harsir, έναν πολεμιστή επίσης δυνατό εναντίον μυθικών πλασμάτων, αλλά μάλλον ανεπαρκή για να αντιμετωπίσει δυνατές στρατιωτικές μονάδες.

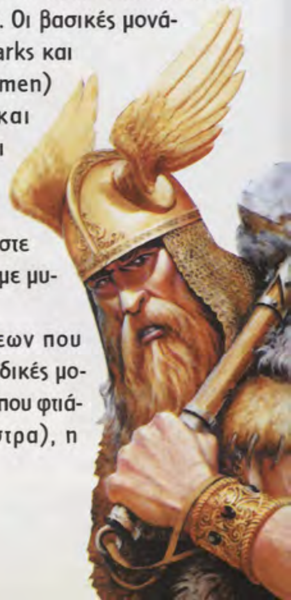
### ΕΜΠΡΟΣ, ΠΑΙΔΙΑ

Οι στρατιωτικές μονάδες ποικίλλουν μεταξύ των τριών φυλών, όπως και ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούνται. Οι Έλληνες ήρωες είναι πολεμιστές και σίγουρα οι δυνατότεροι όλων, οπότε μια στρατιωτική δύναμη μπορεί να δημιουργηθεί βασισμένη σε αυτούς (όπως συμβαίνει και στο Warcraft 3). Οι μονάδες των Ελλήνων είναι λίγο-πολύ γνωστές: οπλίτες, τοξότες και ιππικό, καθώς και καταπέλτες και πολιορκητικοί πύργοι. Στη θάλασσα, ο ρόλος των πλοίων έχει περιοριστεί αισθητά σε σχέση με τα Age of Empires, όπου ένας αξιόλογος στόλος μπορούσε να καταστρέψει οτιδήποτε. Στο Age of Mythology τα πλοία έχουν σχεδιαστεί ώστε να μην προκαλούν ανισότητες στο παιχνίδι. Οι Έλληνες είναι σίγουρα η πιο ισορροπημένη στρατιωτική δύναμη στο παιχνίδι και αυτό φαίνεται καθαρά όταν παίζετε custom πίστες.

Οι Αιγύπτιοι, από την άλλη, έχουν μάλλον αδύναμο στρατό στην αρχή και πρέπει να βασίζονται περισσότερο στις ιδιαίτερα αξιόμαχες μυθικές μονάδες τους. Τα πράγματα εξισορροπούνται όταν αργότερα στο παιχνίδι αποκτούν τη δυνατότητα να φτιάξουν άρματα, καμηλιέρηδες και πολεμικούς ελέφαντες.

Οι Νορβηγοί έχουν πολυπληθή και αποτελεσματικό στρατό. Οι βασικές μονάδες τους (οι Ulfsarks και οι Throwing axemen) είναι φθηνές και αξιόμαχες, ενώ οι μετέπειτα καβαλάρηδες είναι αρκετά δυνατοί ώστε να τα βάζουν και με μυθικές μονάδες.

Πλην εξαιρέσεων που συναντώνται σε ειδικές μονάδες κάθε λαού (που φτιάχνονται στα κάστρα), η





ισορροπία έχει ως εξής: Κάθε είδους ranged unit είναι ιδανικό για την αντιμετώπιση πεζών, κάθε πεζό unit για την αντιμετώπιση ιππικού και κάθε έφιππο unit για την αντιμετώπιση ranged unit. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι σε συνδυασμό με τις αρκετές διαφοροποιήσεις μεταξύ των μυθικών πλασμάτων, των ηρώων, των ειδικών μονάδων αλλά και των θεϊκών επιρροών, υπάρχουν δεκάδες διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης και αντιμετώπισης μιας μάχης, γεγονός που θα σας ωθεί να παίζετε ξανά και ξανά μόνο για να τους ανακαλύψετε. Το μόνο παράπονο που έχω είναι πως δεν υπάρχουν νέα γεωλογικά στοιχεία που να επηρεάζουν μια μάχη. Αν και σίγουρα τα υψίπεδα και τα εμπόδια αποτελούν σημαντικούς παράγοντες, δεν υπάρχει δυνατότητα για μάχες σε βάση, για παράδειγμα, δεν επηρεάζονται κάποιες μονάδες από την έρημο (οι καμήλες, ας πούμε, θα έπρεπε να έχουν πλεονέκτημα στην έρημο απ' ό,τι αν πολεμούσαν σε μια πεδιάδα).

## ΤΕΧΝΗ & ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Απ' την πρώτη στιγμή κιόλας που έτρεξα το παιχνίδι μου έκαναν εντύπωση τα μικροσκοπικά μοντέλα των γραφικών. Αν και εξυπηρετεί, καθώς απεικονίζεται μεγάλο μέρος του χάρτη στην οθόνη, εντούτοις σας εμποδίζει από το να προσέξετε εξαρχής τα θαυμάσια γραφικά. Εγώ τα πρόσεξα με το που είδα το cinematic μεταξύ των δύο πρώτων αποστολών. Οντας δημιουργημένα με τη μηχανή του παιχνιδιού, τα τρισδιάστατα μοντέλα του cinematic κινούνται θαυμάσια: χαιρετιούνται, κουνούν τα κεφάλια τους, ακόμα και τα δάκτυλά τους, κάνοντας εκφραστικές τις αφηγήσεις και τους διαλόγους. Καμιά σχέση με τα "άκαμπτα" μοντέλα του Warcraft 3. Τα cinematics θα σας προκαλέσουν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να κάνετε zoom-in και περιστροφή της κάμερας για να παρακολουθήσετε μάχες, ειδικά όταν σε αυτές λαμβάνουν μέρος μυθικά πλάσματα. Θα δείτε εκπληκτικές, λεπτομερείς κινήσεις, κορμιά να εκτοξεύονται και να διαλύουν δέντρα (κάποια μυθικά units και ήρωες μπορούν να πιάνουν αντίπαλη μονάδα απ' το πόδι και να την πετάνε μακριά), μπουνιές, κλοτσιές, σπαθιές, όλα με απίστευτη λεπτομέρεια! Φυσικά, το zoom-in δεν φτάνει πολύ κοντά, με αποτέλεσμα τα μοντέλα να φτάνουν μόλις στο σχεδόν διπλάσιο μέγεθος από το βασικό, κάτι που μπορεί να φανεί και πάλι λίγο σε αρκετούς. Επίσης, τα εφέ είναι θαυμάσια (το νερό, τα ψάρια που κολυμπούν, οι αμμοθύελλες στην έρημο) και πολύ ρεαλιστικά. Για παράδειγμα, το νερό στην ακτή που βρέχεται από ανοικτή θάλασσα είναι ταραγμένο, ενώ λίγα μέτρα πιο κει το νερό που βρίσκεται σε κόλπο είναι γαλήνιο! Εντυπωσιαστήκατε; Και πού να δείτε τα εφέ που συνοδεύουν τις θεϊκές δυνάμεις! Τους μετεωρίτες, τη βροχή, τη φωτιά, τον παγετό... Πραγματικά θαυμάσια δουλειά.

Εκεί που το παιχνίδι με άφησε παραπονεμένο είναι στον ήχο. Ναι μεν κάθε φυλή μιλά τη δική της γλώσσα (οι Ελληνες μιλούν ελληνικά, αν και πολλές φορές με κακή προφορά), η ποικιλία όμως των φωνών όσο και αυτών που λένε είναι μικρή. Επίσης τα μουσικά κομμάτια που υπάρχουν είναι μάλλον μουντά (στο ίδιο μοτίβο με αυτά των Age of Empires) και σίγουρα αδύναμα, ενώ οι στιγμές όπου η μουσική αλλάζει για να συνοδέψει μια μάχη είναι καλές, αλλά δεν φτάνουν για να καλύψουν το κενό. Χρειαζόταν ορχηστική μουσική και σίγουρα πιο επική...

Επίσης έχει βελτιωθεί το interface, δίνοντας τη δυνατότητα καλύτερου ελέγχου ακόμα περισσότερων μονάδων. Κυριολεκτικά στο παιχνίδι μπορούν να αναμετρηθούν "μυθικοί" στρατοί...





**Δείγμα από τα εντυπωσιακά cut scenes με τη μηχανή του παιχνιδιού! Φοβερά 3διάστατα μοντέλα, με πολύ εκφραστικές κινήσεις!**

## ΠΡΟΤΟΥ ΣΑΣ ΑΦΗΣΩ...

...γιατί έχω και 4 πίστες ακόμα, θα γράψω κάτι ως επίλογο. Τι αποκόμισα από το Age of Mythology; Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει ιδανικά τα στοιχεία τόσο του management όσο και της καθαρόαιμης στρατηγικής. Οι επιλογές θεών και οι συνέπειές τους μπορεί να επηρεάσουν σημαντικά το gameplay, όπως και η επιλογή μονάδων. Αν και σίγουρα υπάρχουν συνδυασμοί 3-4 μονάδων που μπορούν να αποφέρουν σπουδαία αποτελέσματα, αυτοί ποικίλλουν ακόμα και αν πρόκειται για την ίδια φυλή! Τέλος, αυτό που με ευχαρίστησε είναι πως, παρόλο που υπάρχει έντονα το στοιχείο του management στην οικονομία, την οργάνωση και τη ροή των upgrades για κάθε φυλή, το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να μπορείτε να παίξετε είτε με λίγες αξιόμαχες μονάδες σε συνδυασμό, είτε με πολυπληθή στρατό, είτε χτίζοντας άμυνες και επεκτείνοντας τη βάση σας. Οι πιθανότητες που θα έχετε θα είναι οι ίδιες (αναλόγως, φυσικά, πώς θα σας αντιμετωπίσει ο αντίπαλος). Υπάρχουν counter-measures για σχεδόν τα πάντα και ειδικά στα custom παιχνίδια ο υπολογιστής είναι αρκετά "αξιόμαχος" ώστε να σας προπονήσει για multiplayer games. PC



| Επιδόσεις | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | GAMEPLAY | ΑΝΤΟΧΗ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | ΣΕΝΑΡΙΟ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ΓΕΝΙΚΑ 93 | 92 | 78 | 90 | 95 | 92 | 96 |

Ενα strategy το οποίο αν και όχι πρωτότυπο, διαθέτει καλό σενάριο και πολλά στοιχεία που το κάνουν να αντέχει στο χρόνο.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY



# Sea Dogs™



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 233MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000/XP, DIRECTX 7, 8x CD-ROM DRIVE, 8MB DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 7 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 7 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 800MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

## Γιο-χο-χο, μ' ένα μπουκάλι ρούμι...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Αλλο ένα παιχνίδι που αργήσαμε να το παρουσιάσουμε γιατί μόλις πρόσφατα το έφεραν στη χώρα μας με κανονική αντιπροσώπευση. Ανήκω σ' αυτούς που τρελαίνονται για τους κόσμους των πειρατών και από τα αγαπημένα μου βιβλία είναι "ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΤΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ" του μοναδικού Ιούλιου Βερν. Ετσι, δεν υπήρχε καμία περίπτωση να μην παίξω το Sea Dogs. Αυτό που δεν περίμενα είναι ότι θα με καθήλωνε τόσο ώστε να παρατήσω όλα τ' άλλα παιχνίδια και να ασχολούμαι σαν μανιακός μόνο μ' αυτό. Είχα ξεκινήσει 3 νέα adventures, αλλά τ' άφησα στην άκρη προς το παρόν. Τώρα δεν κάνω τίποτα άλλο από το να κουρσεύω...**




Ο ήρωας του παιχνιδιού.


Ταξιδεύοντας μ' ένα σκάφος.



- Πάρα πολύ καλά γραφικά
- Μοναδική ατμόσφαιρα
- Τρομερός εθισμός
- Εκπληκτικές ναυμαχίες
- Ο κόσμος των πειρατών μπροστά σας
- Θέλετε κι άλλα;



- Το μεγαλύτερο πρόβλημά μου ήταν να συνηθίσω τις κινήσεις που μπορείς και πρέπει να κάνεις στη θάλασσα
- Μερικά bugs όμως το τελευταίο patch διορθώνει όλα τα προβλήματα

**Η πλοκή του παιχνιδιού παρουσιάζει ενδιαφέρον, καθώς ξεδιπλώνεται όσο πιο πολύ προχωρείς, ολοκληρώνοντας διάφορες αποστολές και διευρύνοντας τη φήμη σου στο αρχιπέλαγος της περιοχής.**

Το Sea Dogs εξελίσσεται τον 17ο-18ο αιώνα σ' ένα από τα αρχιπέλαγα της Κεντρικής Αμερικής. Εσύ χειρίζεσαι τον Nicolas Sharp, το γιο ενός διάσημου πειρατή. Καθώς το παιχνίδι ξεκινά, βλέπουμε τη μητέρα σου να σου παραδίδει το μενταγιόν του πατέρα σου, ο οποίος αγνοείται εδώ και πολλά χρόνια. Επίσημα θεωρείται πια νεκρός. Φεύγεις για να αναζητήσεις την τύχη σου με ένα δικό σου πλοίο, αλλά στο παρθενικό ταξίδι σάς επιτίθενται και εσύ συλλαμβάνεσαι και φυλακίζεσαι. Προορίζεσαι για σκλάβος. Στις φυλακές γνωρίζεις μερικούς ακόμη άνδρες και όλοι μαζί κατορθώνετε να αποδράσετε και να το σκάσετε με ένα μικρό σχετικά πλοίο. Ετσι φτάνετε στο νησί Highrock που βρίσκεται υπό αγγλική κυριαρχία. Από εδώ ξεκινά ουσιαστικά το παιχνίδι.

Η πλοκή του παιχνιδιού παρουσιάζει ενδιαφέρον, καθώς ξεδιπλώνεται όσο πιο πολύ προχωρείς, ολοκληρώνοντας διάφορες αποστολές και διευρύνοντας τη φήμη σου στο αρχιπέλαγος της περιοχής. Δεν αποκαλύπτω τι συμβαίνει στο τέλος και τι τροπή παίρνουν τα πράγματα, το μόνο που θα παρατηρήσω είναι ότι θα ήθελα μία πιο ιντριγκαδόρικη ιστορία.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Sea Dogs είναι εξαιρετικά από κάθε πλευρά, πολύ περισσότερο αν σκεφτείτε ότι ήδη έχουν δύο χρόνια στην πλάτη τους. Το παιχνίδι παίζεται σε προοπτική και πρώτου και τρίτου προσώπου (πατώντας το πλήκτρο Q) και τρέχει σε αναλύσεις από 640x480 έως και 1.280x1.024. Η προσοχή που έχει δοθεί και η λεπτομέρεια που υπάρχει στα καιρικά φαινόμενα στη θάλασσα και όχι μόνο θα σας αφήσουν άφωνους, θα σας ξετρελάνουν. Η 3D rendering engine δουλεύει πάρα πολύ καλά, οι πόλεις είναι σχεδόν εξαιρετικές, οι χαρακτήρες επί-

### Ξέρετε ότι...

Θα ήταν παράλειψή μου να μην αναφερθώ στο κλασικό πια παιχνίδι στρατηγικής Pirates! του μεγάλου Sid Meier, ο οποίος μας έχει δώσει ανάμεσα στ' άλλα και τα Civilization και Railroad Tycoon. Το Sea Dogs όμως "πάει" το θέμα των πειρατών σε άλλα μονοπάτια, που ταιριάζουν πιο πολύ, κατά τη γνώμη μου, στην πολυτάραχη εκείνη εποχή.



Δείγμα του χάρτη μέσω του οποίου ταξιδεύεις από το ένα νησί στο άλλο.





Δείγματα των ξιφομαχιών σου.

σης αρκετά καλοί και μόνο τα πλοία ίσως ήθελαν περισσότερη δουλειά όσον αφορά στην απόδοση της λεπτομέρειας. Μοναδικό μειονέκτημα στα γραφικά θεωρώ το ότι δεν κινούνται καθόλου τα χείλη των χαρακτήρων όταν αυτοί μιλούν!

Ο ήχος είναι ίσως το πιο αδύνατο σημείο του τίτλου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι κακός. Απλώς δεν βρίσκεται στο ύψος των άλλων στοιχείων του παιχνιδιού. Το ίδιο ισχύει και για την background μουσική, αλλά κυρίως για τα διάφορα εφέ. Εκεί που το παιχνίδι χάνει κατά πολύ είναι στις ομιλίες, οι οποίες ουσιαστικά δεν υπάρχουν! Μιλώντας ακούς την πρώτη φράση του διαλόγου και μετά τίποτα. Προφανώς αυτό έχει γίνει για λόγους οικονομίας χώρου και χρημάτων, αλλά είναι πολύ ενοχλητικό.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός, ιδιαίτερα λειτουργικός, αλλά απαιτεί κάποιον χρόνο εξοικείωσης από τη μεριά του χρήστη. Ισως γι' αυτό οι δημιουργοί έχουν βάλει στην αρχή του παιχνιδιού τον παίκτη να μιλά με διάφορους χαρακτήρες, οι οποίοι του εξηγούν σχεδόν τα πάντα γύρω από το θέμα αυτό. Το manual αλλά και η επιλογή OPTIONS στο κεντρικό menu, που ενεργοποιείται με το πλήκτρο Escape, εξηγούν σχεδόν τα πάντα σχετικά με το χειρισμό, οπότε τα πολλά λόγια περιττεύουν. Θέλω να αναφερθώ επίσης στον εξαιρετικό χειρισμό της κίνησης του χαρακτήρα και με το mouse, κάτι που δεν θυμάμαι σε άλλο τίτλο του είδους να λειτουργεί τόσο καλά. Τέλος, το manual είναι ικανοποιητικό για τέτοιο παιχνίδι.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ

Η ατμόσφαιρα είναι από κάθε πλευρά εξαιρετική και μαγνητίζει κυριολεκτικά το χρήστη. Εδώ οφείλεται σε μεγάλο βαθμό και ο υψηλός εθισμός που προκαλεί το Sea Dogs. Αν το αρχίσεις, δεν θέλεις να το σταματήσεις με τίποτα.

Η δράση με δύο λόγια είναι ΤΕΡΑΣΤΙΑ. Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί διαλέγοντας μία από τις 4 δυνατές πλευρές (αγγλική, γαλλική, ισπανική και πειρατική). Η λύση που ακολουθείς διαλέγοντας κάθε πλευρά είναι διαφορετική και αυτό είναι εξαιρετικά σπάνιο γεγονός για τίτλο του είδους, αφού έτσι στην ουσία πρόκειται για τέσσερα διαφορετικά παιχνίδια σε ένα.

Ξεκινάς ως rank 12 κι σκοπός σου είναι να φτάσεις στο rank 1. Κάθε rank που κερδίζεις σου αποδίδει 3 skill points, με τα οποία μπορείς να αναπτύξεις τα επιμέρους χαρακτηριστικά σου (sailing, repair, commerce, gunlaying, reloading, coordintation, boarding, defence και grappling). Με κάθε δύο ranks που κερδίζεις, μπορείς να κυβερνήσεις ένα πλοίο καλύτερης κατηγορίας. Στην αρχή με τα πλοία σου θα μπορείς να κυνηγάς και να επιτίθεσαι σε άλλα μεγαλύτερα πλοία και να τα κουρσεύεις. Στο τέλος θα έχεις ένα πλοίο με το οποίο θα μπορείς να κυριεύεις ολόκληρες παραθαλάσσιες πόλεις!

Ο χαρακτήρας σου αναπτύσσει δύο βασικές πλευρές του:

### ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

**1. ΝΗΣΙΑ ΥΠΟ ΑΓΓΛΙΚΗ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ**
- Dead Island
- Highrock
- Itkal
- Tendales

**2. ΝΗΣΙΑ ΥΠΟ ΓΑΛΛΙΚΗ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ**
- Belflor
- Isle d'Orange
- Omory
- Tchia Hoa
- Tel-Kerrat

**3. ΝΗΣΙΑ ΠΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥΝ ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ**
- Gray Sails
- Shark Island

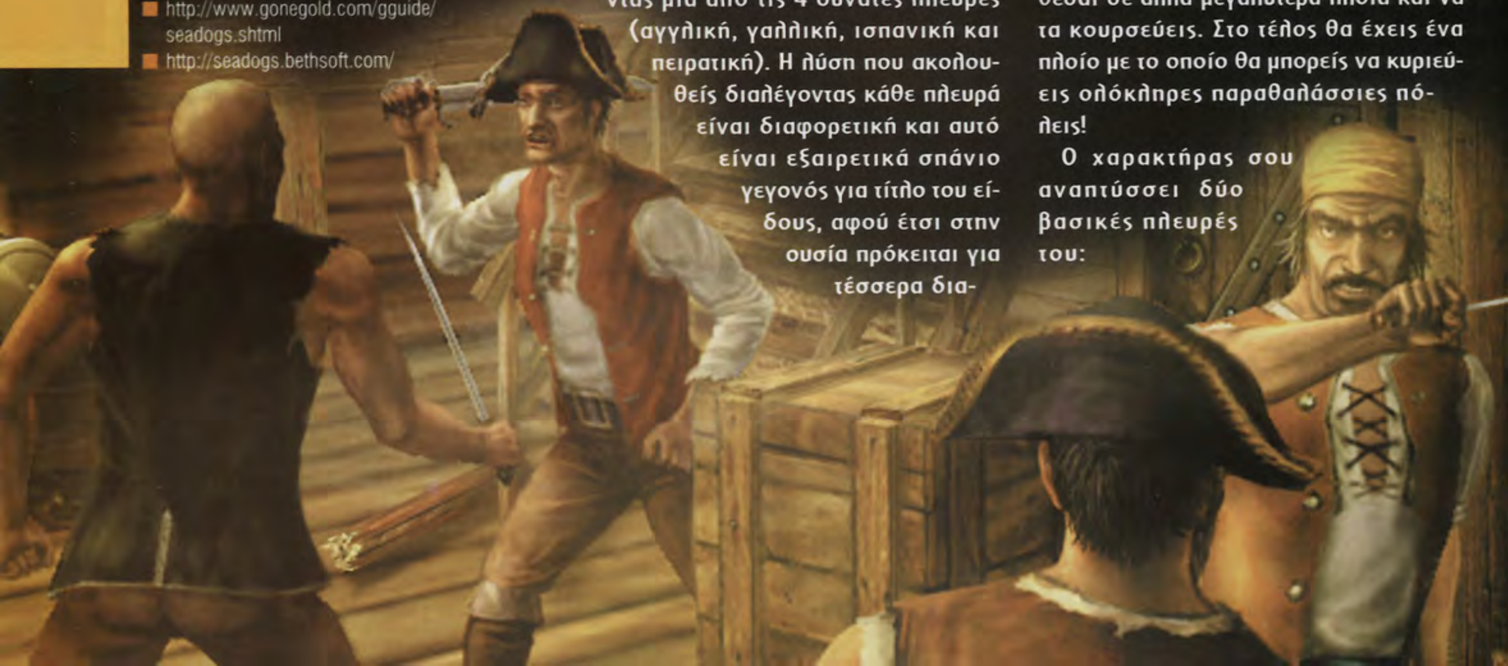
**4. ΝΗΣΙΑ ΥΠΟ ΙΣΠΑΝΙΚΗ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ**
- Costa Sinistra
- El Caimano
- Granda Avilia
- Isla Ballena

**5 ΝΗΣΙΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ**
- Aliando
- Chaktcha
- Emuno
- Inachetla
- Telltak



### Fan sites

- http://www.akella.com/seadogs/main-eng.html
- http://seadogs.bethsoft.com/cgi-bin/Ultimate.cgi
- http://www.gonegold.com/gguide/seadogs.shtml
- http://seadogs.bethsoft.com/





Μιλώντας μ' έναν ταβερνιάρη.




Βράδυ σε μία πόλη.

τα skill levels και το reputation. Οι αξιωματικοί του πλοίου που προσλαμβάνεις έχουν άμεση επίπτωση με τις ειδικές ικανότητές τους στην όλη κατάσταση, π.χ. ο First Mate έχει με το sailing, ο Master Gunner με το gun laying κ.λπ. Αξιολογώντας στην πράξη αυτά τα χαρακτηριστικά, συνιστώ να προσέξεις κατά σειρά σπουδαιότητας τα:

1 Gunlaying
2 Reloading
3 Boarding
4 Defence
5 Sailing
6 Coordination
7 Sailing
8 Repair
9 Commerce

Αν για οποιονδήποτε λόγο δεν πληρώσεις το πλήρωμά σου (π.χ. δεν έχεις τα απαιτούμενα λεφτά), τότε η φήμη σου αμαυρώνεται. Ας μην ξεχνάμε ότι η φήμη είναι πάνω απ' όλα, γι' αυτό πρέπει να φροντίζεις το πλήρωμά σου να πληρώνεται τακτικά, αν δεν θέλεις να έχεις διάφορα άλλα προβλήματα. Αλλωστε οι περισσότερες ανταρσίες σε τέτοια πλοία είχαν να κάνουν με ανάλογα ζητήματα.

Οι ναυμαχίες απαιτούν ειδικά skills, αλλά πρέπει να συνηθίσεις το χειρισμό τους, ώστε να μπορείς να ξεπερνάς τα προβλήματα του ανέμου, των γωνιών όρασης και επαφής κ.λπ. Αν διαλέξεις να κάνεις grapple και να ανεβείς σε κάποιο άλλο πλοίο, τότε αρχίζει η ξιφομαχία. Πρόκειται για καθαρά μάχες τακτικής: Προσπαθείς να αποκρούσεις τα χτυπήματα του αντιπάλου και ταυτόχρονα να τον χτυπήσεις. Στις ξιφομαχίες παίζει καθοριστικό ρόλο το επίπεδο του χαρακτήρα σου, αλλά και το αντίστοιχο επίπεδο αυτών που αντιμετωπίζεις.

Οταν κατορθώσεις να εξοικειωθείς με τις ναυμαχίες και τις ξιφομαχίες (μου πήρε αρκετό χρόνο), τότε οι μάχες θα σου φαίνονται το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού και θα τις αποζητάς σαν μανιακός. Σημειώνεται ότι ξεχωριστή σημασία στο παιχνίδι έχει το πόσο καλά είναι τα spyglasses που χειρίζεσαι. Τα κιάλια αυτά χωρίζονται σε 3 βασικά είδη, τα: Ordinary Glass, Good Glass και Superior Glass. Μην ξεχνάς ότι όσο πιο μακριά και καλά βλέπει ένα spyglass τόσο πιο γρήγορα θα μπορέσεις να αντιληφθείς πόσο ισχυρός είναι ο εχθρός που σε πλησιάζει ώστε να πράξεις τ' ανάλογα.

Τα quests είναι σχετικά απλά στην αρχή, αλλά μετά γίνονται πιο σύνθετα και δύσκολα. Τα βρήκα πολύ ενδιαφέροντα, αλλά θα ήθελα πολύ περισσότερα ακόμη.

Ανάμεσα στα διάφορα νησιά ταξιδεύεις μέσω ενός χάρτη της περιοχής, στον οποίο σιγά-σιγά καταγράφονται όλο και περισσότερα νησιά καθώς μαθαίνεις γι' αυτά. Ταξιδεύοντας με τη βοήθεια του χάρτη, "παίρνεις" μηνύματα όταν κάποιο πλοίο είναι κοντά σου ή σε πλησιάζει απειλητικά. Ετσι, μπορείς να περάσεις ολόκληρες ώρες κυνηγώντας διάφορα εμπορικά πλοία και κουρσεύοντας, ώστε να μαζεύεις όλο και περισσότερα χρήμα-

## SEA DOGS PATCH 1.06

Κατεβάστε το patch sd_patch106_eng.zip από το site της εταιρείας, αποσυμπιέστε το στο directory του παιχνιδιού και θα ησυχάσετε μια για πάντα από οποιαδήποτε προβλήματα έχετε.

Βάζοντας το patch, αυτό κάνει reset σε οποιαδήποτε επιλογή έχετε κάνει στα Options. Ετσι πρέπει να τις ξαναρυθμίσετε. Το patch εγκαθιστά στο κεντρικό directory το αρχείο config.exe, με το οποίο μπορείτε να βάλετε εξαρχής τις ρυθμίσεις σας. Διαβάστε το .txt αρχείο που συνοδεύει το patch για το πλήθος των bugs που διορθώνει, αλλά και για τις αλλαγές που επιφέρει. Οι πιο σημαντικές για μένα αλλαγές είναι οι εξής:

- Θέτει ως μάξιμουμ ανάλυση την 1.280x1.024.
- Προσθέτει επιλογή σχετικά με τη δυσκολία του παιχνιδιού. Αφού επιλέξεις το επίπεδο της δυσκολίας, πρέπει να κάνεις Apply.
- Ο Raymond Ibelin μετακινήθηκε από το Isle d'Orange στο Shark Island.
- Ολοι οι αξιωματικοί του πλοίου επιστρέφουν στην αρχική τοποθεσία τους όταν απολυθούν, εκτός από αυτούς που αφορούν στα διάφορα quests.
- Το default Quickload πλήκτρο είναι τώρα πια το F7.



Μαθαίνοντας για τον πατέρα σου.








Δείγματα των ναυμαχιών και όχι μόνο με το σκάφος σου.

τα που σου είναι τόσο απαραίτητα.

Ως το πιο σημαντικό στοιχείο στη δράση του Sea Dogs θεωρώ το γεγονός ότι η Akella, η εταιρεία που το δημιούργησε, κατόρθωσε να μας δώσει ένα από τα πιο δυναμικά και ισορροπημένα gameplay που έχω δει σε τίτλο του είδους. Αν δεν παίξεις το παιχνίδι, δεν μπορείς να καταλάβεις τη σπουδαιότητα αυτών των παραμέτρων.

## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Sea Dogs της ρωσικής εταιρείας Akella είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει ποτέ. Όσοι αναζητάτε κάτι διαφορετικό, δείτε το οπωσδήποτε. Αξίζει από κάθε πλευρά, αφού θα σας ξαφνιάσει με τη φρεσκάδα, τη λειτουργικότητά του, αλλά και τις μοναδικές μονομαχίες που θα ζήσετε. Φτάνει να σας αρέσει ο κόσμος των πειρατών.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

### 1. HIGHROCK

Ξεκινάς στο Highrock. Σημείωσε ότι αν τα κάνεις όλα σωστά, θα πάρεις εδώ 1.500 xp από τα 3.000 που χρειάζεσαι για να κερδίσεις ένα επίπεδο.

Μίλησε πρώτα στον αριστερό φρουρό όπως κοιτάς την πύλη. Σου ζητά να του φέρεις λίγο κρασί. Στους δρόμους εντόπισε τους Theodore και The Old Gunner. Θα σου διδάξουν βασικούς κανόνες του παιχνιδιού και θα πάρεις 250 xp από τον καθένα. Πήγαινε στην Tavern και μίλησε στον Julius Ironcast. Μπορείς να τον προσλάβεις ως Master Gunner, αν θέλεις. Είναι καλός αλλά λίγο ακριβός. Μίλησε με τους Fencer και Sailor. Θα σε μάθουν άλλα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού και θα πάρεις επίσης 250 xp από τον καθένα. Μίλησε οπωσδήποτε στον Roberto Gorrando. Πες του ότι είσαι πειρατής και όχι έμπορος και θα σου μιλήσει για τον Adriano Montefi που φτιάχνει εκπληκτικά Spyglasses. Πήγαινε στον ταβερνιάρη και αγόρασε ένα μπουκάλι κρασί.

Γύρνα πίσω στο φρουρό και δώσε του (μιλώντας) το μπουκάλι το κρασί. Θα πάρεις 250 xp και +1 rep. Πήγαινε και μίλησε στον άλλο φρουρό. Αυτός θέλει ένα μπουκάλι ρούμι.

Φύγε και πήγαινε πίσω στην ταβέρνα. Αγόρασε ένα μπουκάλι ρούμι. Φύγε και στους δρόμους εντόπισε τον Albrecht Zalpher. Μίλησέ του και θα σου πει για μία invention (εφεύρεση - επινόηση) που έχει. ΜΗΝ τον ρωτήσεις γι' αυτήν, αλλά πρότεινέ του να τον πάρεις στο πλήρωμά σου ως Carpenter ώστε να φύγει από το Highrock. Θα δεχτεί. Τώρα πήγαινε στο φρουρό και δώσε του το μπουκάλι με το ρούμι. Θα πάρεις 250 xp και +2 rep. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα έχεις ήδη 1.500 xp. Τώρα πήγαινε και μίλησε στον Samuel Mortons. Ζήτησέ του ένα Letter of Marque. Αφού το πάρεις, ρώτησέ τον αν έχει καμιά δουλειά για σένα. Θα σε στείλει στο Tendales για να παραδώσεις ένα γράμμα στον κυβερνήτη.

### 2. TENDALES

Φτάνοντας στο Tendales ο Albrecht Zalpfer φεύγει από το πλοίο σου, αλλά παίρνεις 100 xp. Βρες τον Zalpfer στους δρόμους και μίλησε μαζί του. Θα σου δώσει μερικά σχέδια (Sketches) για ένα νέο είδος πλοίου.



Δείγμα του εκπληκτικού ημερολόγιου που κρατάς.



Η οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου και την κατάσταση του πληρώματος σου.



Η οθόνη με τα χαρακτηριστικα του σκάφους σου.

Πήγαινε στο Shipyard και πούλησε τα Sketches που σου έδωσε ο Zalpfer. Θα πάρεις 1.500 gp. Αφού τελειώσεις από εδώ, φύγε και πήγαινε στο Townhall. Δώσε (μιλώντας) το γράμμα στον κυβερνήτη. Θα πάρεις 500 xp, 500 gp και +2 rep. Μίλησέ του και θα σου αναθέσει ένα άλλο quest. Πρέπει να πας στους κατοίκους του Dead Island που λιμοκτονούν ένα φορτίο από σιτάρι. Φύγε και πήγαινε στην Tavern. Μίλησε στον Andrew Shoo και προσέλαβέ τον ως Boatswain. Εδώ υπάρχει και ο Adam Mullen, που είναι Master Purser. Ακριβός, αλλά αν θέλεις πάρ' τον. Τώρα φύγε και πήγαινε στο Dead Island.

### 3. DEAD ISLAND

Φτάνοντας στον νησί πήγαινε στην Tavern και μίλα στον ταβερνιάρη. Ρώτησέ τον για το φαγητό και θα φτάσεις στην επιλογή όπου θα του πεις για το φορτίο που του έφερες. Μόλις έσωσες τους κατοίκους του νησιού. Μίλα επίσης στον David Murray. Θα σου πει μία ενδιαφέρουσα ιστορία για μία μάχη. Μπορείς να τον προσλάβεις ως Master Gunner αλλά είναι λιγότερο καλός από τον Julius Ironcast. Εδώ είναι και ο Jacon Ashton, αλλά μην του μιλήσεις ακόμη. Βγες έξω στους δρόμους. Βρες τον Eugene Huckster και αυτός θα σου μιλήσει για τον πατέρα σου! Δώσε του το medallion και θα σου δώσει πάρα πολλές πληροφορίες καθώς και 1.000 xp. Εντόπισε τον παπά στους δρόμους και σημείωσε ότι από αυτόν μπορείς να αγοράζεις indulgences για 100 gp το καθένα. Ενα indulgence σου προσθέτει +1 rep. Φύγε και πήγαινε στο Store. Μέσα δέξου την αποστολή να μεταφέρεις το εμπόρευμά του, 400 cwt από Linen στον Christopher Offut στο Tendales. Επειδή όμως το πλοίο σου είναι μικρό, παρατήρησε ότι με το φορτίο αυτό ξεπερνά το βάρος που μπορεί να σηκώσει. Ετσι, πούλησε όλα τα πολεμοφόδια που έχεις ώστε να πέσεις κάτω από τους 400 cwt.

Τώρα φύγε και γύρισε στο Tendales.

### 4. TENDALES (The Dread Pirate Ropeflake)

Μόλις φτάσεις, πήγαινε κατευθείαν στο Townhall και μίλησε στον John Clifford Brin. Πες του ότι παρέδωσες τα σιτηρά και θα σου δώσει 1.000 xp, 2.000 gp, και +3 rep. Ξαναρώτησέ τον αν έχει κάποια αποστολή για σένα. Θα σου πει για έναν πειρατή που τρομοκρατεί τα σκάφη που ταξιδεύουν ανάμεσα στο Tendales και στο Highrock. Φύγε και πήγαινε στην Tavern για να δεις αν ξέρει κανείς κάτι γι' αυτόν τον πειρατή.

Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

**Επιδόσεις**

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΣΕΝΑΡΙΟ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | ΕΘΙΣΜΟΣ | ΔΡΑΣΗ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 95 | 95 | 80 | 90 | 90 | 96 | 98 |

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα και πιο πρωτότυπα παιχνίδια που έχω δει τα τελευταία χρόνια, ένας μοναδικός συνδυασμός RPG με ναυμαχίες και στοιχεία από adventures και action games. Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική, το ίδιο και η λειτουργικότητά του. Προσφέρει μοναδική ψυχαγωγία. Δείτε το οπωσδήποτε...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **EIDOS**

## Game review


ADVENTURE


**ACTION**


RPG


SIMULATION


STRATEGY



# HITMAN 2
## SILENT ASSASSIN



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **INTEL Ή AMD 550MHz, 128MB RAM, DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 16MB, DIRECT X 8.1, 700MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 4x CD-ROM DRIVE, WINDOWS /98/2000/XP, KEYBOARD & MOUSE (WHEEL MOUSE ΣΥΝΙΣΤΑΤΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ)**


**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD**

του Νίκου DuMmWiaM Κόντης www.rpg.gr

**Αυτό που αρέσει πολύ σε όλους τους gamers όταν παίζουν ένα παιχνίδι, είναι ότι τους δίνεται ο ρόλος ενός χαρακτήρα που αν τον έβλεπαν στο δρόμο, θα έτρεχαν κλαίγοντας στη μαμά τους. Στην προκειμένη περίπτωση ο ήρωάς μας, ο "συνήθης ύποπτος" Hitman με το barcode 47, είναι αυτό ακριβώς που φαντάζεστε και κάτι παραπάνω! Αναλαμβάνοντας δράση μαζί του, θα τους κάνετε όλους να τρέμουν από δέος... λίγο προτού τους εκτελέσετε!**

# Το σημάδι του εκτελεστή





Ελα, τέλειωνε, μάγκα, ένας απλός ταχυδρόμος είμαι και φέρνω λουλούδια στο αφεντικό... Λουλούδια με σίδερο.

## Θετικά



- Πολύ ρεαλιστικό
- Καταπληκτική ατμόσφαιρα και ένταση
- Αψογος συνδυασμός action και stealth, με δυνατότητα επιλογής από τον παίκτη του στυλ που του ταιριάζει
- Πολύ καλά γραφικά και ήχος

## Αρνητικά



- Ελλειψη multiplayer
- Υπερβολικά εύκολο ορισμένες φορές και ιδίως με τη χρήση του automap που σας δείχνει ΟΛΕΣ τις θέσεις των αντιπάλων!

**Οι αποστολές του ήρωα θα τον οδηγήσουν στα άκρα της υδρογείου. Στόχοι του θα είναι ως συνήθως βαρόνοι της κοκαΐνης, (λιαν)έμποροι όπλων, hackerz και αρχηγοί μεγάλων οικογενειών του υποκόσμου.**



Αυτόν το μήνα όλα τα reviews μου έτυχε να είναι για παιχνίδια που είχα την ευκαιρία να απολαύσω τρεις μήνες πριν, στην ECTS του Λονδίνου. Ετσι, λοιπόν, οι γνώριμοι ...φίλοι της ECTS επιστρέφουν στα χέρια μου, αυτή τη φορά όμως στην τελική έκδοσή τους (χωρίς bugs) και γεμάτοι αυτοπεποίθηση ότι θα κυριαρχήσουν στην αγορά του gaming. Βέβαια, τα παιχνίδια που θα έκαναν τη διαφορά στην αγορά φαίνονταν ήδη τρεις μήνες πριν στην ECTS. Θα προτιμήσω να μην αναφερθώ στα καταδικασμένα παιχνίδια, αλλά να δηλώσω με βεβαιότητα ότι το Hitman 2 ανήκει στην πρώτη κατηγορία, δηλαδή στις σίγουρες επιτυχίες. Από την πρώτη στιγμή που το είδα αντιλήφθηκα ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι πολύ αξιόλογο, που σίγουρα θα ξεχώριζε ανάμεσα στην υπόλοιπη άμορφη μάζα παιχνιδιών! Βλέπετε ένα παιχνίδι με ιστορία όπως το Hitman δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο.

Το πρώτο Hitman, γνωστό και ως Hitman Codename 47, ήταν ένα από τα καλύτερα 3D Action παιχνίδια της περιόδου του. Πέραν των πολύ καλών γραφικών του, μας παρουσίαζε έναν πολύ πρωτότυπο και μουράτο ήρωα που, σε συνδυασμό με το ωραίο και

## Αν σας άρεσε...



...τότε δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε όλα τα Stealth Action Games που υπάρχουν. Ξεκινήστε από το Thief 1 και 2, παίξτε το κλασικό Hitman, ίσως και λιγάκι Metal Gear Solid, και βάλτε στη λίστα των παιχνιδιών που θα παίξετε στο μέλλον και το Splinter Cell, το οποίο ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει.

## ? Ξέρετε ότι...

...η καταπληκτική μουσική που συνοδεύει τον Hitman σε κάθε αποστολή είναι διαθέσιμη και σε Soundtrack CD, το οποίο περιέχει 22 in game κομμάτια; Το κόστος του CD είναι $ 14,99 και μπορείτε να το παραγγείλετε μέσω Internet από τη διεύθυνση: http://www.lynnemusic.com/hitman2.html, μια και δεν το βλέπω να φτάνει στην Ελλάδα. Η καταπληκτική μουσική του παιχνιδιού έχει γραφτεί από τον Jesper Kyd και εκτελέστηκε (σε 5 μέτρα) από τη Συμφωνική Ορχήστρα της Βουδαπέστης.




Εγώ σας προειδοποίησα... if you want it quake style, you will have it!

πρωτότυπο gameplay, έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίσει. Βλέποντας την επιτυχία του πρώτου Hitman, η δουλειά των δημιουργών ήταν υπερβολικά απλή. Πήραν όλα τα ωραία χαρακτηριστικά του πρώτου παιχνιδιού, τα βελτίωσαν, πρόσθεσαν ορισμένες νέες δυνατότητες στο gameplay, δύο γεμάτες κουταλιές κορυφαία 3D γραφικά, δύο τζούρες καλού χειρισμού, ανακάτωσαν καλά, γαρνίρανε με απίθανη ορχηστική μουσική και ιδού το αποτέλεσμα: Hitman 2: Silent Assassin. Αυτό, λοιπόν, είναι το παιχνίδι μας, μια αναβαθμισμένη έκδοση του προκατόχου του που επ' ουδενί δεν θα απογοητεύσει τους fans του είδους και σίγουρα θα προσελκύσει νέους φίλους στο σπορ (ή καλύτερα να το θέσουμε ως χόμπι) της δουλειάς του πληρωμένου εκτελεστή. Διότι αυτό είναι το μοναδικό που ξέρει να κάνει καλά ο Hitman: τις πληρωμένες δολοφονίες. Εάν λοιπόν και εσείς θέλετε να γίνετε ένας assassin ή, για να το πω καλύτερα, ένας silent assassin, δεν έχετε παρά να κάτσετε στο πλευρό του και να ακολουθήσετε πιστά τα βήματά του... Καλό κυνήγι.



## Fan sites

- http://www.hitman2.com
- http://www.hitman-codename47.com/
- http://www.3dactionplanet.com/hitman47/

## ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ο πιο διάσημος εκτελεστής επί πληρωμή που έχει γνωρίσει ποτέ ο υπόκοσμος, ο Hitman, αποχώρησε από την ενεργό δράση και τώρα ζει ήσυχα μόνος στο καταφύγιο που του έχει προσφέρει ο πάτερ Vittorio. Θέλει να ξεχάσει την παλιά του ζωή, να σβήσει το μαύρο παρελθόν του και να αφήσει το χρόνο να διαγράψει από τη μνήμη του τα εγκλήματα που έχει διαπράξει. Ομως, όπως γίνεται στις περισσότερες ταινίες, μπορεί ο ήρωάς μας να θέλει να διαγράψει το παρελθόν του, όμως το παρελθόν σε καμία περίπτωση δεν θέλει να τον διαγράψει. Ο νόμος της προσφοράς και της ζήτησης θα δράσει για ακόμη μία φορά, αφού οι ικανότητες του Hitman είναι περιζήτητες στην αγορά. Αλλά ο Hitman αρνείται να συνεργαστεί και έχει κόψει επαφές με τους πάντες. Ετσι λοιπόν, αφού δεν μπορούν να τον πείσουν με το καλό, κάποιο group κακοποιών αποφασίζει να τον επαναφέρει στην ενεργό δράση μέσω του εκβιασμού. Ο πάτερ Vittorio πέφτει θύμα απαγωγής και έτσι ο Hitman επιστρέφει στην ενεργό δράση προκειμένου να ελευθερώσει τον καλό φίλο του. Επικοινωνεί και πάλι με το γραφείο που του κανόνιζε τα "ραντεβού" του και ζητά τη βοήθειά τους προκειμένου να βρει και να σώσει τον Vittorio. Ομως οι πληροφορίες του γραφείου δεν παρέχονται δωρεάν. Ετσι, κατόπιν συμφωνίας, ο Hitman δέχεται να κάνει κάποιες βρωμοδουλειές για χάρη τους και εκείνοι θα του παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για το φίλο του... Η συνέχεια επί της οθόνης σας!

Κάπως έτσι ξεκινάει το σενάριο του Hitman 2: Silent Assassin, όπου ο ήρωας επιστρέφει πιο δυνατός από ποτέ καθώς η κινητήριος δύναμή του πλέον δεν είναι η δίψα για χρήμα και δόξα, αλλά η ανάγκη να σώσει τον "μέντορά" του. Οι αποστολές του παιχνιδιού κινούνται στο κλασικό πλαίσιο του Hitman 1: ο ήρωας πρέπει να εκτελέσει μία ή παραπάνω δολοφονίες σε κάθε αποστολή. Πέραν της βασικής δολοφονίας, μπορεί να χρειαστεί να κάνετε και κάποια διάσωση ομήρου ή να αποκτήσετε σημαντικά αντικείμενα και έγγραφα. Με λίγα λόγια είστε ένας hired killer (πληρωμένος δολοφόνος) με παγκόσμια δράση και αναγνώριση, που εκτελεί βρωμοδουλειές.

Οι αποστολές του ήρωα θα τον οδηγήσουν στα άκρα της υδρογείου. Ινδία, Αραβία, Ρωσία, Φιλιππίνες, Ιαπωνία είναι μερικές από τις πιο ωραίες περιοχές στις οποίες θα εκτελέσετε δολοφονίες. Στόχοι σας θα είναι ως συνήθως βαρόνοι κόκας, (λιαν)έμποροι όπλων, hackerz και αρχηγοί μεγάλων οικογενειών του υποκόσμου. Κάθε αποστολή έχει τα objectives της, τα οποία μπορούν να εκτελεστούν με διάφορους τρόπους. Ο πρώτος και ο κλασικότερος είναι ο quake-style, όπου σκοτώνετε όποιον βρίσκεται μπροστά σας, χωρίς να




Ουπς... sorry, δεν πιστεύω να σας πόνεσα. Απλώς παίζατε πασιέντζα και βάσει του νέου νόμου έπρεπε να προβώ σε άμεση ΕΚΤΕΛΕΣΗ.



Πάρε βαθιές εισπνοές... Ετσι μπράβο. Τι; Δεν μπορείς; Μα γιατί; Μήπως σ' εμποδίζει τίποτα;

## Ο ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ (ΟΙ ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΕΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ)













σας νοιάζει τίποτα, όμως δεν τον συνιστώ γιατί έτσι το παιχνίδι δεν θα διαφέρει από όλα τα άλλα 3D Action που παίζετε. Ο δεύτερος τρόπος και ίσως ο πιο πρωτότυπος είναι αυτός του silent assassin, όπου πρέπει να περάσετε αθόρυβα ανάμεσα από όλες τις άμυνες, συναγερμούς και φρουρούς, να σκοτώσετε μόνο το βασικό στόχο σας και να φύγετε κύριος... χωρίς κανένας να το πάρει χαμπάρι! Ετσι, το παιχνίδι, ανάλογα με τον τρόπο που θα τελειώσετε κάθε πίστα, θα σας δώσει και κάποιον τίτλο. Εάν το παίξατε Rambo, θα σας ονομάσει mass murderer, ενώ εάν περάσατε τελείως απαρατήρητος και σκοτώσατε μόνο όσους έπρεπε να σκοτώσετε για να ολοκληρωθεί η αποστολή, τότε θα πάρετε τον καλύτερο τίτλο, αυτόν του silent assassin. Διαλέξτε, λοιπόν, το στυλ σας και η δράση που θα σας προσφέρει το παιχνίδι θα είναι η ανάλογη.

## GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

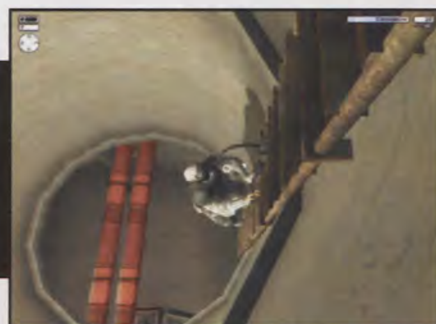
Οπως όλα τα τελευταία 3D Action έτσι και το Hitman 2 σας δίνει τη δυνατότητα επιλογής χειρισμού του χαρακτήρα σε πρώτο ή τρίτο πρόσωπο. Παρόλο που είμαι fan του Quake, θα σας προτείνω να παίξετε με προοπτική τρίτου προσώπου, διότι μόνο έτσι θα μπορέσετε να απολαύσετε όλο το μεγαλείο του παιχνιδιού. Οπως προανέφερα, το main objective σας σε κάθε αποστολή είναι η δολοφονία ενός σημαντικού προσώπου-κλειδί. Δεδομένων των objectives, το Hitman 2 σας δίνει δύο βασικές επιλογές και κάποιους ενδιάμεσους συνδυασμούς μεταξύ αυτών. Η πρώτη επιλογή είναι να παίξετε κάθε αποστολή, όπως παίζετε οποιοδήποτε άλλο Doom-clone παιχνίδι... σαν μια μηχανή του κιμά που ξεκινά το άλεσμα ακατέργαστου κρέατος. Η δεύτερη επιλογή, η πιο ωραία από τις δύο και αυτή που ενθαρρύνουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού να παίξετε είναι αυτή του δολοφόνου που περνά απαρατήρητος. Στη δεύτερη επιλογή το παιχνίδι μετατρέπεται σε stealth action ανεβάζοντας με αυτό τον τρόπο το ενδιαφέρον. Σίγουρα η δεύτερη επιλογή είναι πιο δύσκολη στην υλοποίηση και θα σας ταλαιπωρήσει περισσότερο, αλλά δίνει μεγαλύτερη ικανοποίηση.

Εάν λοιπόν ακολουθήσετε το μονοπάτι του silent assassin, πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί στις κινήσεις σας. Κατ' αρχάς, πρέπει συνέχεια να παρατηρείτε προσεκτικά τις κινήσεις των αντιπάλων. Επειτα να μελετάτε καλά όλο το χάρτη για εναλλακτικά σημεία προσέγγισης του στόχου σας. Παράλληλα πρέπει να γνωρίζετε ότι κάθε αποστολή έχει παραπάνω από έναν τρόπο λύσης. Για παράδειγμα, στην πρώτη αποστολή μπορείτε να μπείτε στην έπαυλη, είτε μεταμφιεσμένος ως ταχυδρόμος από την κύρια πύλη, είτε ως γαλατάς από την πίσω πόρτα, κουβαλώντας το κασόνι με το γάλα (προκειμένου να μη σας πάρουν χαμπάρι), είτε, τέλος, παριστάνοντας τον bodyguard. Σε άλλη πάλι αποστολή μπορείτε να μπείτε στο γραφείο του hacker είτε ως το pizza delivery είτε ως πυροσβέστης (αφού έχετε σημάνει το συναγερμό).

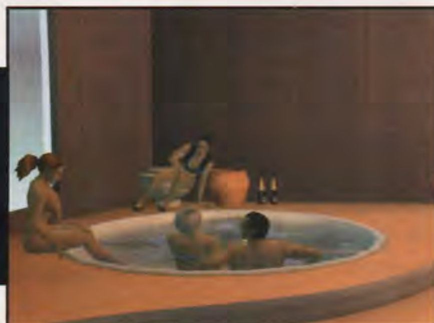
Τα features του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά όσον αφορά στο stealth τμήμα. Κατ' αρχάς, μπορείτε από οποιοδήποτε πτώμα να πάρετε τα ρούχα του. Κατόπιν αυτού, μπορείτε να κινείστε πιο άνετα στην πίστα καθώς οι εχθροί θα δυσκολευτούν να σας αναγνωρίσουν! Ομως εάν κουβαλάτε κάποιο όπλο που δεν πρέπει ή τρέχετε και κάνετε ύποπτες κινήσεις ή, τέλος, βρίσκεστε σε περιοχή όπου δεν είχατε δικαιοδοσία να




**Δείγμα του Automap, ο οποίος πιστεύω ότι χαλάει το παιχνίδι, αποκαλύπτοντας τους πάντες και τα πάντα.**



**Ντυμένος νίντζα κατεβαίνω τον αεραγωγό για να μπω στη βάση από την πίσω πόρτα.**



**Ο βαρόνος του παράνομου software Κρατσοβαγγέλης Βάντορας απολαμβάνει τα ιαματικά λουτρά του με καλλίγραμμες αλλοδαπές.**



**Δείγμα των υπέροχων τοπίων!**

βρίσκεστε, τότε αμέσως σας αντιλαμβάνονται οι αντίπαλοι και αρχίζει το γλέντι.

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας είναι αρκετά οξυμμένη σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους. Προκειμένου να μη σας αντιληφθούν και να συνεχίζουν κανονικά τις δουλειές τους, πρέπει να κλέψετε τα κατάλληλα ρούχα, να μη σημάνει κανένας συναγερμός, να μην κρατάτε όπλο που ΔΕΝ θα κρατούσαν και να μην κινείστε ύποπτα. Το όλο σύστημα διείσδυσης στις αμυντικές γραμμές του εχθρού είναι πολύ ατμοσφαιρικό και προπάντων αγχωτικό. Υπήρξαν στιγμές που αγχωνόμουν φοβερά για το αν τελικά θα καταφέρω να περάσω απαρατήρητος και πάνω στο άγχος μου έκανα απότομες και βεβιασμένες κινήσεις, με αποτέλεσμα να σημαίνει ο συναγερμός και είτε να πρέπει να αρχίζω από την αρχή είτε να κάνω load. Αυτό το φοβερό άγχος μόνο στο Thief το είχα νιώσει.

Τέλος, θα ήθελα να σταθώ στην πρωτότυπη save engine του παιχνιδιού, η οποία κατάφερε να με "κερδίσει". Στο Hitman 2, λοιπόν, δεν μπορείτε να κάνετε όσα saves θέλετε σε κάθε αποστολή. Ο μέγιστος αριθμός saves που επιτρέπεται είναι επτά! Η τακτική αυτή είναι καταπληκτική και χαρακτηρίζει ένα παιχνίδι τέτοιου είδους όπου το stealth και οι προσεκτικές κινήσεις είναι τα βασικά συστατικά του. Μια κανονική save engine θα χάλαγε πολύ τη μαγεία του παιχνιδιού, αφού προσφέρει κάποια σιγουριά στον gamer. Αντίθετα, σε ό,τι αφορά τους σκοπούς του παιχνιδιού χρειάζεται διαρκώς εγρήγορση και ένταση. Οσο πιο μεγάλος είναι ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού τόσο λιγότερα saves επιτρέπονται! Εάν, λοιπόν, νομίζετε ότι δεν "μασάτε", test your luck και αν δεν πάθετε πατατράκ... να μη γίνω ποτέ αρχισυντάκτης :P

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως ήταν αναμενόμενο, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ποιοτικά. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί σε τρία σημεία. Στους εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους, στα 3d models των χαρακτήρων και του Hitman και, τέλος, στην αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος με τους χαρακτήρες. Αυτό που αρχικά εντυπωσιάζει είναι ότι σχεδόν σε κάθε αποστολή ο Hitman αλλάζει και εμφάνιση (λόγω των ρούχων που κλέβει από τα πτώματα). Θα τον δείτε ντυμένο ως σερβιτόρο, πιτσαδόρο, Ρώσο, νίντζα, κολομπίνα και χελωνονιντζάκι (just kidding τις τελευταίες δύο εμφανίσεις τις κρατάει μόνο για τις απόκριες). Ο,τι ρούχα φοράνε οι χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, μπορείτε να τα πάρετε και εσείς!

Το Hitman 2 είναι από τα λίγα 3d Action παιχνίδια όπου σας δίνετε η δυνατότητα να τραβάτε τα πτώματα των αντιπάλων σας προκειμένου να τα κρύβετε. Η αντίδραση των νεκρών μοντέλων κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας είναι απλώς καταπληκτική! Αντιδρούν πολύ ρεαλιστικά, με τα μέλη του σώματός τους να κινούνται όπως στην πραγματικότητα. Τα μοντέλα όμως δεν αντιδρούν τόσο ρεαλιστικά μόνο όταν τα τραβάτε, αλλά και όταν τα πυροβολείτε. Ανάλογα με το όπλο που θα χρησιμοποιήσετε, ανάλογη θα είναι



## TARGET ACQUIRED... PROCEED



**Abdul Bismillah Malik**

Θρησκευτικός ηγέτης αίρεσης με πιστούς στρατιώτες οπαδούς Mujahedin. Χρόνια συμμετέχει στην παγκόσμια τρομοκρατία, την εμπορία ναρκωτικών και όπλων. Μόνιμο μέλος στη λίστα του FBI με τους πιο καταζητούμενους κακοποιούς. Κύριε Hitman, παρακαλούμε να κόψετε το νήμα της ζωής του το συντομότερο δυνατό. Τα λεφτά σας θα κατατεθούν στο λογαριασμό που μας υποδείξατε μετά το πέρας της αποστολής. Εάν δεν σας φτάνουν τα παραπάνω κίνητρα, σημειώστε ότι υπάρχουν υπόνοιες συγγένειας με τον Οσάμα (yo mama osama).



**Masahiro Hayamoto**

Αρχηγός μεγάλου παράνομου συνδικάτου και μεγαλέμπορος ναρκωτικών. Διαθέτει μεγάλη προσωπική φρουρά αποτελούμενη από νίντζα σκιές, φοβερούς στις πολεμικές τέχνες και στη χρήση του περίφημου σπαθιού Katana. Hitman, η αποστολή αυτή είναι υψίστης σημασίας και υπερβολικά δύσκολη. Ο Masajiro διαμένει σε ένα οχυρό με ασφυκτικά μέτρα ασφάλειας. Μην απελπίζεσαι όμως, γιατί ένα γιαπωνέζικο ρητό λέει: "Saru mo ki kara ochiru", δηλαδή... ακόμα και οι πίθηκοι πέφτουν από τα δέντρα.



**Rinat S. Rumyantsev**

Μετά την κατάρρευση του Κρεμλίνου ο συγκεκριμένος στρατηγός της KGB αναγκάστηκε να καταφύγει στην παράνομη δράση προκειμένου να συνεχίζει να βγάζει τα προς το ζην. Η έλλειψη χρηματικών πόρων και εξοπλισμού οδήγησε αυτόν και ένα μεγάλο μέρος του στρατού του να συνεργαστεί με τις δυνάμεις του υποκόσμου και της μαφίας. Ο Rinat πρέπει να εκτελεστεί παραυτα. Μια τέτοια πράξη, πέραν των κερδών που θα σου αποφέρει, θα κάνει καλό και στο ρωσικό έθνος, μια και θα το απαλλάξει από έναν μεγάλο προδότη!



**Charlie Sidjan**

Charlie, όπως λέμε Αγγελοι του Charlie. Μόνο που αυτός είναι ο διάβολος μεταμορφωμένος, με τάσεις παχυσαρκίας. Πνιγμένος στον πλούτο του, στις ηδονικές απολαύσεις του και στην εμπορία παράνομης τεχνολογίας και software (πειρατής, πιάστε τον), αποτελεί υποψήφιο στόχο σου για την επόμενη αποστολή. Βάσει του νόμου 3037 περί παράνομων παιγνίων, η ελληνική κυβέρνηση σου παραχωρεί το δικαίωμα χρήσης οποιωνδήποτε μέσων προκειμένου να τερματίσεις τις δραστηριότητες του κυρίου Charlie. Το παράνομο και μη software πρέπει να σβήσει! Αβε δικτατορικέ νόμε 3037 ...οι μελλοθάνατοι σε χαιρετούν!



Ο αρχισυντάκτης σε ώρα χαλάρωσης. Δεν έχει δει τον συντάκτη που ζυγώνει πίσω του με προφανώς κακούς σκοπούς.



και η αντίδραση του σώματος του αντιπάλου. Χρησιμοποιείτε μικρό όπλο 9 χιλιοστών με καραμπίνα; Ακούγεται ένα τσαφ, μια σφαίρα στον κρόταφο και ένας γδούπος στο πάτωμα. Χρησιμοποιείτε κοντόκαννη καραμπίνα με φυσίγγια ειδικά για να τρυπάνε δέρμα ελέφαντα; Ακούγεται μια βροντή, ένα πνιγμένο ουρλιαχτό και το άψυχο πτώμα του αντιπάλου σας ταξιδεύει με προορισμό τον κοντινότερο τοίχο. I like it...

Κλείνοντας, θα σταθώ στη μουσική και στον ήχο του Hitman 2, που κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ιδίως τα κομμάτια που ακούγονται στις αποστολές είναι πολύ ταιριαστά, ορχηστρικά και πομπώδη, όπως απαιτείται δηλαδή για ένα παιχνίδι τέτοιου βεληνεκούς!

## THE END

Οπως όλα τα παιχνίδια έτσι και το Hitman 2 έχει τα καλά του, τα πολύ καλά του και άσχημά του! Το μοναδικό ενοχλητικό στοιχείο που εντόπισα στο παιχνίδι (τι εντόπισα δηλαδή, αυτό βγάζει μάτι) είναι η απουσία του multiplayer! Φαίνεται ότι έχει γίνει πλέον τακτική των μεγάλων εταιρειών που κυκλοφορούν παιχνίδια ταυτόχρονα σε πολλά formats (Xbox, PS2, Gamecube) να μη βάζουν multiplayer επιλογή στο software τους, προκειμένου να είναι λιγότερος ο κώδικας για το PC. Δεν θα μπω στο κόπο να σχολιάσω αυτή την τακτική που με βρίσκει κάθετα αντίθετο! Συγκεκριμένα, θυμάμαι ότι όταν ήμουν στην παρουσίαση του παιχνιδιού στο event της Eidos (λίγο πριν από την ECTS) και είχα ρωτήσει γιατί δεν θα βάλουν multiplayer, είχα πάρει την εξής αποστομωτική απάντηση: "Δεν γίνεται να υπάρχουν πολλοί Hitman". Αναρωτήθηκα, λοιπόν, εάν εγώ ήμουν ο βλάκας ή εκείνοι οι υπερβολικά έξυπνοι! Μα, βρε παιδιά, δεν σημαίνει ντε και καλά ότι το multiplayer πρέπει να είναι free for all ή team deathmatch. Κάλλιστα θα μπορούσε να είναι ένα φοβερό co-op, όπου 3-4 silent assassins θα προσπαθούν να διεισδύσουν σε ένα οχυρό ή κάτι αντίστοιχο.

Μη σας πτοεί αυτό, όμως, μια και πρόκειται για το μοναδικό αρνητικό του παιχνιδιού! Το single player κομμάτι είναι υπερπλήρες, φοβερά ρεαλιστικό και σας μεταφέρει τέτοιο άγχος και αγωνία που δεν έχετε ζήσει για αρκετό καιρό. Δεν συνδυάζει μόνο στοιχεία stealth και action αλλά και στρατηγικής, καθώς υπάρχουν τόσες εναλλακτικές τακτικές σε κάθε αποστολή, που σε ορισμένες μπορεί να μη χρειαστεί καν να σκοτώσετε κανέναν άλλον πέραν του βασικού στόχου σας! Θα μπείτε κυριολεκτικά στο πετσί το ρόλου του δολοφόνου ζώντας φοβερές σκηνές, που μόνο το Hollywood σας έχει χαρίσει. Μέχρι στιγμής το καλύτερο 3D action/stealth παιχνίδι στην αγορά... PC

## ADDITIONAL INFO

- Οι αποστολές που εξελίσσονται στην Ινδία προκάλεσαν την αντίδραση της ινδικής κυβέρνησης, η οποία ζήτησε άμεση απόσυρση του game από την αγορά, διότι το Hitman 2 περιείχε σαφείς υπαινιγμούς για τρομοκράτες και παραθρησκευτικές οργανώσεις που δρουν στη χώρα αυτή (τι σαφείς υπαινιγμούς, καλέ; Στα ίσα το έλεγε). Βέβαια, η Eidos δεν το απέσυρε, αλλά ζήτησε μια περιποιημένη συγγνώμη, η οποία δεν της κόστισε τίποτα.
- Για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού, προκειμένου να έχετε πρόσβαση σε ορισμένες αρκετά καλές εντολές (και cheats), δεν έχετε παρά να κάνετε τα ακόλουθα: Στο directory του παιχνιδιού βρείτε το αρχείο "hitman.ini". Ανοίξτε το με το notepad και στο τέλος του προσθέστε μια ακόμη γραμμή με τον εξής κώδικα: EnableConsole 1. Κλείστε και σώστε το "hitmani.ini" και τρέξτε το Hitman 2. Τώρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ~, μπορείτε να ενεργοποιήσετε την κονσόλα. Με τις εντολές IOIRULEZ και IOIRULEY ενεργοποιείται και απενεργοποιείται το God Mode, ενώ με την IOIGIVES παίρνετε όλα τα όπλα του παιχνιδιού! Ασχέτως όμως εάν έχετε χρησιμοποιήσει τα cheat codes στο παιχνίδι, το status σας στο τέλος κάθε πίστας δεν πρόκειται να αλλάξει (δηλαδή, για να γίνετε silent assassin, πρέπει να μάθετε να παίζετε ως silent assassin).
- Από αυτό το link μπορείτε να βρείτε ένα skin του Hitman 2 για το Unreal Tournament 2003: http://www.planetquake.com/polycount/

## Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | ΑΝΤΟΧΗ | ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ |
|---|---|---|---|---|---|
| 90 | 94 | 96 | 92 | 78 | 99 |

Με δυο λόγια, η ζωή ενός πληρωμένου δολοφόνου... just got better.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

# CRAZY TAXI™




ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 450MHz, 128MB ΜΝΗΜΗ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, WINDOWS 9X/ME/2000/NT


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD




# Χρήμα, ρόδα και καλή καρδιά!

του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

**8:30 το πρωί. Πάλι άργησα να ξυπνήσω! Σε χρόνο t=s/v πλύθηκα, έφαγα, ντύθηκα και, κρατώντας στο χέρι ένα πλαστικό ποτήρι καφέ φραπέ "Ατέλειωτη Ευχαρίστηση(tm)", πήδηξα στο... κόκπιτ του κίτρινου, κατά το σύνηθες, αυτοκινήτου μου!**







Καβάλα πάν' στην εκκλησιά, καβάλα προσκυνάνε...

Ελα στο θείο, μικρό μου τρυφερούδι...

## Θετικά



- Αψογη μεταφορά από το ηλεκτρονικό
- Διασκεδαστικά γραφικά και ήχος
- Αψογη μουσική επένδυση
- Εχει πλάκα
- Εχει πολλή πλάκα

## Αρνητικά



- Κάποια στιγμή η δράση "μπουκώνει"
- Σενάριο, υπόθεση, βάθος gameplay 0!

**Είναι "λαϊκό" game, χωρίς ιδιαιτερότητες, αλλά και με σαφή πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Απευθύνεται στους λάτρεις της ταχύτητας και της arcade δράσης.**

Η διαδρομή ξεκίνησε με τις καθημερινές δύο άσεμνες χειρονομίες στο φούρναρη, που πάντα φωνάζει όταν περνώ σπινιάροντας μπροστά απ' το μαγαζί του. Μια σύντομη κίνηση του δεξιού χεριού προς το κασετόφωνο και το τελευταίο χιτάκι του Σάκη Κουβά, "Το κορίτσι της Μίσκο", γέμισε μελωδία το άχαρο μποτιλιάρισμα στην Αχαρνών. Δύο τετράγωνα πιο κάτω μπάνισα ένα κορμάκι να τείνει δειλά το χεράκι του, προσπαθώντας να πιάσει μια κούρσα. Εριξα μια λοξή ματιά στους καθρέπτες και αφού βεβαιώθηκα ότι δεν υπήρχε κανένας συνάδελφος να βουτήξει την ευκαιρία, την πλησίασα αργά και άνετα. Μη μας περάσει και για τίποτε λιγούρια!



Αν μπορέσετε να συλλάβετε την πνευματική βαθύτητα της ανωτέρω περιγραφής, τότε μόλις έχετε εμπλουτίσει το Crazy Taxi με κάτι που δεν έχει: σενάριο! Εντάξει, φυσικά και αστειεύομαι, αλλά ήταν ίσως ο πιο κατάλληλος τρόπος για να προλογίσω τη μεταφορά ενός καθ' όλα διασκεδαστικού arcade driving game από τα ηλεκτρονικά στις οθόνες των PCs!

Το Crazy Taxi έκανε την εμφάνισή του στις αίθουσες πριν από 3 χρονάκια και γρήγορα κέρδισε μεγάλο μέρος του κοινού, καθώς μαζί με το παιχνίδι (δεν θυμάμαι τον τίτλο του, σόρι),

## Ξέρετε ότι...

...το Crazy Taxi είναι από τα πιο επιτυχημένα arcade games του είδους στην Dreamcast της Sega; Αν είστε φανατικός αντικονσολάς, μπορείτε να "δοκιμάσετε" τις ικανότητές σας με το Midtown Madness ή το GTA 3. Πάντως, το Crazy Taxi παίζεται άνετα με joystick παλαιού τύπου (κουτί με μοχλό "μπίλια" και πλήκτρα στα αριστερά), ενώ με οποιοδήποτε τιμόνι "δεν παίζεται"! Στη σελίδα http:// www.crazytaxi.net/ drivers.html θα βρείτε οδηγίες για τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα κάθε οδηγού και αυτοκινήτου.

## Αν σας άρεσε...



...κάντε τον κόσμο άνω κάτω για να βρείτε το Mame και τα παιχνίδια: Out Run (όλη τη σειρά), Cisco Heat, Chase HQ (και τα 2), καθώς και τα Wec Le Mans και Continental Circus. Τα τρία πρώτα είναι "urban" racers, στα οποία τρέχετε για απολύτως arcade σκοπούς, ενώ τα δύο δεύτερα είναι "εξομοιωτές" αγώνων αυτοκινήτων. Αν νιώθετε μια κάψα "δράσης" στο πετσί σας, βρείτε και τα Fire & Forget (όχι, δεν είναι ταινίες του James Bond). Κάντε μια βόλτα στα κεντρικά ηλεκτρονικάδικα και παίξτε παρόμοια παιχνίδια για να μπείτε στο νόημα, ενώ μην παραλείψετε να δείτε το "Ταξιτζής" με τον Ρόμπερτ Ντε Νίρο και τίποτα επεισόδια από το "Ταξί" με τον Μάρκο Σεφερλή. Αν τύχει να μπείτε σε ταξί, θυμηθείτε να ενοχλήσετε τον οδηγό, ρωτώντας τον για τα μυστικά του επαγγέλματος. Αν κάποια στιγμή βαρεθείτε τη ζωή σας με αυτά που θα σας λέει, φωνάξτε "έλεος" και κάντε θεαματική έξοδο, πηδώντας απ' το παράθυρο.




Γιαχούουου! Ακόμα μερικά $$$ στην τσέπη!




Ξέρεις, οι πόρτες υπάρχουν για κάποιον σκοπό.

# CRAZY TAXI






Παραδίνομαι! Μη μου κάνεις κακό!




Ρε! Ασε τις αηδίες και πήγαινε απ' το δρόμο.



## Fan sites

- http://www.crazytaxi.net/
- http://come.to/crazytaxi
- http://www.tcp.com/~prisoner/taxi/game.html
- http://forum.coolconnect.com/forum/297/list.pl

όπου ο "σκουτεράτος" νεαρός μοίραζε πίτσες, θεωρήθηκε ίσως το απόλυτο game του είδους του!

Στο Crazy Taxi ως παίκτες θα πρέπει να οδηγήσετε το κίτρινο όχημά σας σε μια αποστολή που μόνο ζωής και θανάτου δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Πρέπει απλώς να "μαζεύετε" επιβάτες και να τους αποβιβάζετε στα σημεία που θέλουν. Εξομοιωτής "ταρίφα"; Αν ήταν λίγο ρεαλιστικό, θα μπορούσατε να το αποκαλέσετε και έτσι, όμως το παιχνίδι έχει τόση σχέση με το ρεαλισμό όσο και ο Νίκος Κόντης με το πλάσιμο κουλουρακίων και λοιπών βουτημάτων. Ως γνωστόν, ο Νίκος Κόντης παίζει φανατικά RPGs, άντε και κάνα action (έτσι για να μην τον κοροϊδεύω), αλλά στην πραγματικότητα είναι fan των card games και του ψητού κοτόπουλου. Ομοίως, ο πρωταγωνιστής στο Crazy Taxi κάνει τούμπες και σούζες με το ταξί του και γενικά κόλπα που θα ζήλευε ακόμα και αυτός ο Κιτ (με ή χωρίς το Χάσελχοφ σε ρόλο ναυαγοσώστη). Τρακάρει αβέρτα με όλο τον κόσμο, κάνει τρελές πορείες, πηδάει από ράμπες και γενικά κάνει πράγματα που υπό "φυσιολογικές" συνθήκες εξομοιωτή οδήγησης θα είχαν μετατρέψει το αυτοκίνητο σε ένα σωρό από λαμαρίνες και θα είχαν στείλει τον Κόλιν Μακρέι για βρούβες (όχι πως είναι κακό να μαζεύει κανείς βρούβες, πόσο μάλλον ο Κόλιν)!



Πραγματικά, το Crazy Taxi έχει το πιο ταιριαστό όνομα που θα μπορούσε να του δώσει κανείς! Μέχρι και combo μπορείτε να κάνετε, για να καταπλήξετε τους επιβάτες σας! Α, τώρα που το έφερε η κουβέντα, πρέπει να αναφέρω ότι ο τρόπος για να παίρνετε μεγαλύτερα φιλοδωρήματα είναι να διασκεδάζετε τους επιβάτες με εντυπωσιακά όσο και ριψοκίνδυνα οδηγικά κόλπα! Φυσικά, αν τρακάρετε όλη την ώρα ή χάνετε τον προσανατολισμό σας, τα φιλοδωρήματα μειώνονται! Επίσης, ο χρόνος που θα κάνετε να φτάσετε στον προορισμό σας συμβάλλει τα μέγιστα στη μεγαλύτερη ικανοποίηση του πελάτη. Στο δρόμο θα βρίσκετε ανθρώπους με βελάκια διαφορετικών χρωμάτων. Αυτοί είναι οι πιθανοί πελάτες σας και το χρώμα στα βέλη καταδεικνύει την "επικινδυνότητα" κάθε κούρσας. Οσο πιο δύσκολη η κούρσα τόσα περισσότερα τα χρήματα αλλά και τόσο περισσότερες οι πιθανότητες να αποτύχετε! Τι μπορεί να συμβεί αν σε κάποια κούρσα τα πάτε άσχημα; Να μην πάρετε φιλοδωρήματα, να μην πληρωθείτε καν ή, πολύ απλά, να σας τελειώσει ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας! Και εδώ ερχόμαστε στον αυτοσκοπό του παιχνιδιού. Δεν υπάρχουν, πρακτικά, πίστες, καθώς το παιχνίδι διαδραματίζεται σε μία πόλη. Δεν υπάρχουν αποστολές και απλώς τρέχετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα για να κερδίσετε χρήματα. Οσο περισσότερα χρήματα τόσο καλύτερη η κατάταξή σας στο ρόστερ των "άπαιχτων" ταξιτζήδων! Φίνα!




Γιατί ο Ιταλός Gus έχει μια έφεση στις γυναίκες;

Σε αυτό βοηθούν, φυσικά, και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Τα γραφικά είναι εξαίσια, άψογα "μεταφρασμένα" από το ηλεκτρονικό. Ευδιάκριτα, λαμπερά αντικείμενα και χαρακτήρες, εντυπωσιακά κτήρια και ένας σχεδιασμός πόλης που θα ζήλευε και ο πιο καταξιωμένος αρχιτέκτονας. Τα 3D μοντέλα και οι φωτισμοί είναι καλοί, αν και από άποψη πολυγώνων μοιάζουν σαφώς γερασμένα σε σχέση με αυτά που

βλέπουμε σε άλλα σύγχρονα παιχνίδια με αυτοκίνητα. Σίγουρα δεν θα δείτε τα γραφικά του GTA 3 και του Mafia, αλλά αυτό δεν έχει καμία σημασία τελικά. Τα οπτικά εφέ είναι απολύτως arcade, καθόλου ρεαλιστικά και σε ορισμένα σημεία ίσως υπερβολικά. Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια πλαίσια, με απολαυστικά φωνητικά, τόσο από τους οδηγούς (τέσσερις τον αριθμό, από τους οποίους κάθε φορά που ξεκινάτε θα διαλέγετε αυτόν που σας ταιριάζει) όσο και από τους επιβάτες ή τους πεζούς, οι οποίοι ουρλιάζουν καθώς βγαίνουν πανικόβλητοι από την πορεία του τρελο-ταξί ή γελάνε όταν μες στην τρελή χαρά επικροτούν τα κόλπα του οδηγού. Για τη μουσική δεν μιλάω. Πρέπει να την ακούσετε! Ροκ και new metal κομμάτια, αρκετά δυνατά και απόλυτα ταιριαστά, στοιχειοθετούν ακόμα ένα θετικό χαρακτηριστικό για το παιχνίδι. Φυσικά, το Crazy Taxi είναι "αθώο", καθώς δεν μπορείτε να "κόψετε" τους πεζούς και δεν μπορείτε να προκαλέσετε καταστροφές στα άλλα αυτοκίνητα. Αυτό είναι φυσικό, εφόσον δεν μιλάμε για το Carmageddon, αλλά για ένα διασκεδαστικό arcade game (όχι πως το Carmageddon δεν είναι διασκεδαστικό. Απλώς είναι λίγο πιο "άρρωστο").



Για να δούμε, πού βρίσκεται το πιο κοντινό "κορμάκι"...



Κόκκινα μαλλιά ο ένας, πράσινα ο άλλος... Λέτε να πέσει βρωμόξυλο;



Πάτα το, ρε φλώρο! Θα χάσω το τρένο!

Το παιχνίδι δεν απευθύνεται απόλυτα στους "ραλάκηδες". Εγώ σπάνια παίζω εξομοιωτές αυτοκινήτων. Είμαι φανατικός της Formula 1, αλλά δεν βρίσκω ελκυστικό να παραμυθιάζομαι παίζοντας F1 2003, για παράδειγμα. Δεν κατακρίνω τους εξομοιωτές, που, άλλωστε, έπαιζα κάποτε. Αυτό που με απωθεί τα τελευταία χρόνια είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν πια σημαντικές βελτιώσεις από το ένα παιχνίδι στο άλλο. Εχουν γίνει, αν θέλετε, τόσο απόλυτα ρεαλιστικοί, που πλέον δεν τους λείπει υπολογιστική δύναμη αλλά το κατάλληλο hardware. Μόνο με ένα τιμόνι μπορείτε να τους ευχαριστηθείτε πραγματικά. Τα πλήκτρα δεν συζητιούνται, ενώ τα pads και sticks είναι μηδαμινά υποκατάστατα. Το Crazy Taxi παίζεται ευχάριστα ακόμα και με τα παραπάνω δύο gadgets (με τα πλήκτρα ξεχάστε το, τα combos δεν επιτυγχάνονται).

Για να κλείσω, θα αναφερθώ σε έναν σημαντικό παράγοντα, που τελικά θα σας κατατοπίσει για το αν το παιχνίδι είναι για εσάς. Μετά τα πρώτα 20-30 παιχνίδια, το Crazy Taxi αρχίζει να επαναλαμβάνεται τραγικά (θα έχετε δει τις περισσότερες τοποθεσίες της πόλης, θα έχετε πάει σε όλα τα σημεία, θα έχετε κάνει όλα τα κόλπα, θα έχετε βγάλει όλα τα λεφτά), οπότε χάνει την αξία του - την αντοχή του στο χρόνο, αν προτιμάτε. Από αυτό το σημείο και μετά ο μόνος λόγος της ύπαρξής του στο σύστημά σας είναι για το απόλυτο ριλάξ (είναι διασκεδαστικό παιχνίδι) ύστερα από μια δύσκολη μέρα, και σίγουρα για κάποιες πολύ διασκεδαστικές αναμετρήσεις με φίλους σας! Το Crazy Taxi είναι ένα παιχνίδι που άνετα θα παιζόταν στο γραφείο, μεταξύ συναδέλφων, κατά τη διάρκεια του διαλείμματος. Είναι "λαϊκό" game, χωρίς ιδιαιτερότητες, αλλά και με σαφή πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Απευθύνεται στους λάτρεις της ταχύτητας και της arcade δράσης - σε όσους δηλαδή μεγάλωσαν παίζοντας τα παλιά, κλασικά racing games στα 8μπιτα και 16μπιτα home συστήματα και ηλεκτρονικά.

PC




## Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | GAMEPLAY | ΑΝΤΟΧΗ |
|---|---|---|---|---|
| 81 | 83 | 86 | 82 | 73 |

Ενα διασκεδαστικό racing game για όλη την οικογένεια. Εχει γέλιο και θα αρέσει στους περισσότερους φίλους σας. Αν τυγχάνει να είστε "ταρίφας", θα πραγματοποιήσετε, επιτέλους, τις κρυφές οδηγικές φαντασιώσεις σας!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: DIGITAL ILLUSIONS (DICE - WWW.DICE.SE)

Game review


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

# BATTLEFIELD 1942

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III 500MHz, 128MB RAM, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 32MB ΚΑΙ T&L HARDWARE SUPPORT (!), 1,2GB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ, WINDOWS XP/2000/ME/98 (NT & 95 ΔΕΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ), DIRECTX 8.1 DRIVERS ΓΙΑ ΗΧΟ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Νίκου Αποστολέλλη valliant69@bigfoot.com

## Επιστροφή στα όπλα

**Οταν πριν από περίπου μισό χρόνο διάβασα το preview για το Battlefield: 1942 (BF1942), η πρώτη αντίδρασή μου ήταν "ναι, καλά". Οταν, όμως, είδα τι είχαν καταφέρει τρία χρόνια πριν με το Codename Eagle, αμέσως πίστεψα ότι αν κάποιος μπορούσε να καταφέρει κάτι τέτοιο, αυτή ήταν σίγουρα η Digital Illusions.**



Οι φήμες μιλούσαν για ένα FPS τοποθετημένο χρονολογικά στα μέσα του WWII και προσανατολισμένο κατά κύριο λόγο στο on-line team based παιχνίδι. Αυτό που θα το ξεχώριζε από τα υπόλοιπα του είδους του θα ήταν η δυνατότητα που θα πρόσφερε στους παίκτες του να αναλαμβάνουν μέσα στο ίδιο θέατρο επιχειρήσεων μία πληθώρα ρόλων. Πεζικάριοι, πιλότοι μαχητικών, πυροβολητές σε καταδρομικά, τορπιλιστές σε υποβρύχια... όλα αυτά θα συνυπήρχαν ταυτόχρονα κι η εναλλαγή μεταξύ τους θα ήταν τόσο απλή όσο η αλλαγή κλάσης στο Counter-Strike! Μόλις, λοιπόν, έσκασε μύτη στα μαγαζιά, φόρεσα τη σαλιάρα της μικρής μου κόρης, κάθισα μπροστά στον υπολογιστή και περίμενα να τελειώσει η εγκατάσταση για να ξεκινήσω...

### ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Οπως δηλώνει και ο τίτλος, βρισκόμαστε στα 1942 και ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος μαίνεται στις 4 από τις 5 ηπείρους. Οι συγκρούσεις μεταξύ των Συμμαχικών Δυνάμεων και του Αξονα έχουν κορυφωθεί και η σφοδρότητά τους είναι χωρίς προηγούμενο. Πίσω από το πρόσωπο της αναμέτρησης των Αμερικανών, Βρετανών και Ρώσων με τους Γερμανούς και τους Γιαπωνέζους κρύβονται οι αφανείς ήρωες, οι πραγματικοί πρωταγωνιστές, οι άνθρωποι πίσω από τις σημαίες και τα συμφέροντα. Μέσα στα 4 μεγαλύτερα θέατρα επιχειρήσεων (Β. Αφρική, Ν. Ειρηνικός, Αν. και Δ. Ευρώπη) καλείστε να συμβάλλετε κι εσείς με όποιον τρόπο μπορείτε - ως Οπλίτης (Assault), Γιατρός (Medic), Ανιχνευτής (Scout), Αντιαρματιστής (Anti-Tank Soldier) ή Μηχανικός (Engineer) - ώστε να επιβεβαιώσετε ή να αλλάξετε την τύχη 16 συνολικά ιστορικών μαχών.





Οι επιλογές του Multiplayer - Create Game - Coop!

## Θετικά

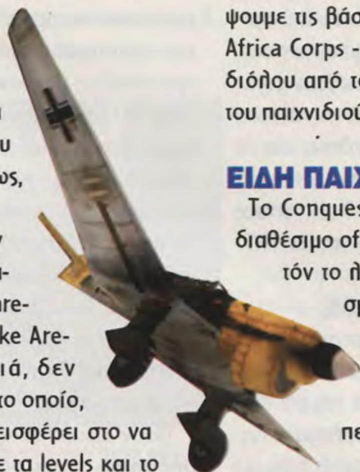
- Μεγάλη ποικιλία όπλων και οχημάτων
- Μεγάλη ελευθερία κινήσεων και εναλλακτικοί τρόποι παιχνιδιού
- Εύκολος χειρισμός
- Δυνατή A.I., "unscripted" bots και Coop!
- Φρενήρης δράση - ο ορισμός της ολικής σύρραξης!
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο: 100% multiplayer απόλαυση!

## Αρνητικά

- Χρειάζεται patch-άρισμα "από το κουτί"
- Τα γραφικά θα μπορούσαν να είναι πιο λεπτομερή
- Φτωχό στον τομέα της μουσικής επένδυσης
- Υψηλές απαιτήσεις
- Δεν έχουμε ακόμα xDSL στα σπίτια μας (άσχετο, αλλά...)

**Οι δημιουργοί του BF1942 θέλησαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι που θα προορίζεται, πρωτίστως, για on-line team based αναμετρήσεις.**

Αυτό είναι το σενάριο του BF1942 και σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Δεν είναι αυτός ο σκοπός του άλλωστε. Οι δημιουργοί του θέλησαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι που θα προορίζεται, πρωτίστως, για on-line team based αναμετρήσεις. Από αυτήν την άποψη, το BF1942 μοιάζει περισσότερο με το Unreal Tournament ή το Quake Arena. Από την άλλη μεριά, δεν απουσιάζει το campaign το οποίο, αν και υποτυπώδες, συνεισφέρει στο να εξοικειωθεί ο παίκτης με τα levels και το χειρισμό των όπλων και των οχημάτων του παιχνιδιού. Αξιοσημείωτο είναι ότι οι αποστολές του είναι σχεδιασμένες με τρόπο ώστε να σε βάζουν άμεσα στο πνεύμα της online αναμέτρησης, κάτι που δεν συναντάμε συχνά. Ετσι, από την πρώτη κιόλας αποστολή (BattleAxe, 1942) καλούμαστε να προστατέψουμε τις βάσεις μας από τις επιθέσεις των Africa Corps - κατάσταση που δεν διαφέρει διόλου από το Conquest multiplayer mode του παιχνιδιού (βλ. σχετικό ένθετο).



### ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ & A.I.

Το Conquest είναι το μοναδικό σενάριο διαθέσιμο off-line (single player) και γι' αυτόν το λόγο έχει φτιαχτεί ως συνδυασμός των Team Deathmatch και CTF. Ο στόχος σας είναι να καταλαμβάνετε και να διατηρείτε στην κατοχή σας όσο περισσότερα από τα flag points της πίστας. Οσο το κατορθώνετε αυτό, μειώνονται τα tickets του εχθρού. Και οι δύο πλευρές ξεκινούν το παιχνίδι με τον ίδιο αριθμό tickets και νικήτρια είναι η ομάδα που θα μηδενίσει τα tickets του αντιπάλου.

Είναι αξιοσημείωτο ότι η εχθρική συμπεριφορά, σε οποιαδήποτε αποστολή, δεν είναι "scripted". Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι, στην ίδια πίστα, μπορεί μία φορά να δεχτείτε αεροπορική επίθεση με το καλημέρα, ενώ την επόμενη φορά που θα την παίξετε να σας καλωσορίσει μία ίλη τεθωρακισμένων. Οι εχθροί αλλάζουν τη στρατηγική τους και την προσαρμόζουν δυναμικά στις τρέχουσες συνθήκες - το κάνουν μάλιστα τρομερά επιτυχημένα. Πολύ συχνά θα αναγκαστείτε να οπισθοχωρήσε-

## Αν σας άρεσε...



... η ποικιλία του αλλά σας λείπει το σενάριο και ο ρεαλισμός, παίξτε το Operation Flashpoint Gold. Αν θέλετε στοιχειώδη ρεαλισμό και περισσότερο χαβαλέ, τότε αυστηρά Serious Sam: Second Encounter. Αν είστε κάπου στο ενδιάμεσο, τότε MoHAA, Counter-Strike, Global Ops, UT2003, C&C: Renegade. Για ιστορικούς λόγους, δείτε και το Codename Eagle.

## Ξέρετε ότι...

...ο προκάτοχός του, το Codename Eagle, είχε λάβει τον τίτλο "Vehicular FPS" και θεωρήθηκε αμέσως ως το πρώτο από τα FPS επόμενης γενιάς; Τώρα, τρία χρόνια μετά, οι άνθρωποι της Digital Illusions ομολογούν για το νέο δημιούργημά τους: "αυτό είναι το παιχνίδι που θέλαμε να φτιάξουμε πριν από τόσα χρόνια".





**Οι επιλογές των Single Player - Campaign & Instant Battle. Δείτε πόσο παρόμοιες είναι.**



# On-line gaming

Συνολικά υπάρχουν 5 είδη παιχνιδιού: Campaign και Instant Battle στο single player, Local (LAN), Internet (μέσω Gamespy Arcade) και Create/Join Game (μέσω dedicated server και IP) στο multiplayer. Επίσης, υπάρχουν 4 game modes, ή σενάρια αν προτιμάτε (Conquest, Team Deathmatch, Capture the flag και Co-op - oh, yes!), τα οποία μπορούν να παιχτούν σε οποιαδήποτε από τις 16 πίστες του παιχνιδιού. Σημειώστε ότι εδώ δεν υπάρχουν διαφορετικά ή επιπλέον levels για multiplayer, όπως συνηθίζεται. Αυτό ίσως ξενίσει μερικούς, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι να σε προετοιμάζει για την on-line εμπειρία. Γι' αυτόν το λόγο συναντάμε στις ρυθμίσεις όλων των σεναρίων, ακόμα και στο Campaign, τη δυνατότητα καθορισμού του αριθμού των bots (οι εχθροί που ελέγχει ο Η/Υ), καθώς και του AI τους (CPU time given to enemy AI).



**Πολλά τα κουμπιά, σωστά ταξινομημένα κατά είδος, όμως.**

τε για να υπερασπιστείτε κάποιο flag point σας, αφού οι αιφνιδιαστικές επιθέσεις στα μετόπισθεν είναι μάλλον ο κανόνας εδώ.

Οσον αφορά στη μάχη σώμα με σώμα, κι εδώ η A.I. τα πάει περίφημα. Σπάνια θα δείτε αψυχολόγητες ενέργειες, ενώ συνήθως θα χρειαστεί να καλέσετε ενισχύσεις προκειμένου να αντιμετωπίσετε τις συνδυασμένες επιθέσεις Assaulters και AT-Soldiers. Ενα σημείο, το μοναδικό μάλλον, που με ενόχλησε είναι η... απάθεια που επιδεικνύουν οι ψηφιακοί συμπαίκτες στις εντολές του ασύρματου. Με μόνη ίσως εξαίρεση το "Request: Anti-tank support", όπου η αντίδραση είναι άμεση (και πολύ αποτελεσματική, να προσθέσω), οι υπόλοιπες εκκλήσεις μου έπεφταν στο κενό. Ισως επειδή το παιχνίδι δεν προάγει τη νοοτροπία τύπου Rambo - είναι μάταιο να φωνάζεις στον ασύρματο "Go for the flag!" όταν δεν είναι κανείς τριγύρω να σε ακούσει... Ισως πάλι οι εντολές ασυρμάτου να προορίζονται για τους ανθρώπινους συμπαίκτες σας, αν υποθέσουμε ότι αυτοί θα επιδείξουν μεγαλύτερη ευαισθησία (κάτι που δεν συνάντησα στο Internrt, παρεμπιπτόντως...). Οπως και να 'χει, οι εντολές ασυρμάτου καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, το δε interface τους είναι στο γνωστό μοτίβο των tactical FPS.

## GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στην αρχή κάθε παιχνιδιού επιλέγετε την πίστα, η οποία καθορίζει έμμεσα τους δύο αντιμαχόμενους στρατούς (από τους 5 που υπάρχουν) και το θέατρο επιχειρήσεων. Κατόπιν επιλέγετε αν θα παίξετε στο πλευρό των Συμμάχων ή του Αξονα, και αυτό -σε συνδυασμό με τον στρατό- προσδιορίζει τον οπλισμό που θα έχετε στη διάθεσή σας. Το θέατρο επιχειρήσεων, απ' την άλλη, καθορίζει τα διαθέσιμα οχήματα για την επιλεγμένη πίστα. Εδώ είναι που το BF1942 δίνει τα ρέστα του: 35 συνολικά οχήματα, όλα ιστορικά ακριβή και διάσημα, που καλύπτουν ένα ευρύτατο φάσμα ενδιαφερόντων και... συγκοινωνιών. Τζιπ, APCs, τανκ, μαχητικά και βομβαρδιστικά αεροσκάφη, πλοία και υποβρύχια διαφόρων ειδών και μεγεθών, είναι όλα εδώ. Οτιδήποτε θα θέλατε να οδηγήσετε εκείνη την περίοδο, οι άνθρωποι της DICE το θέτουν πανηγυρικά στη διάθεσή σας, για να ικανοποιήσετε τα καταστροφικά ένστικτά σας!

Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι μέσα σε 30 λεπτά θα έχετε οδηγήσει οποιοδήποτε όχημα βρεθεί στο δρόμο σας χωρίς κανένα πρόβλημα. Παρότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί πολλά πλήκτρα, σπάνια θα χρειαστεί να μετακινήσετε τα χέρια σας από τα WASD και το ποντίκι. Είτε είστε πεζός είτε πετάτε με ένα F4U-Corsair πάνω από τον Ειρηνικό, ο χειρισμός είναι τρομερά απλός και άμεσος. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι θα γίνετε ο Κόκκινος Βαρόνος μέσα σε τριάντα λεπτά: μου πήρε πολλές πτήσεις πριν να κατορθώσω να βυθίσω το πρώτο μου αεροπλανοφόρο! Και οπωσδήποτε φροντίστε να γίνετε φίλοι με τα "E" και "9": eject seat + open parachute...

Οσον αφορά το spawning, τώρα, να έχετε υπόψη ότι εκτός από τους παίκτες επανεμφανίζονται στην πίστα και όλα τα οχήματα που καταστρέφονται - εκτός από τα πλοία. Στο χρόνο που μεσολαβεί μέχρι να ξαναγίνετε spawned μπορείτε να επιλέξετε και την κλάση σας. Υπάρχει, ωστόσο, και η δυνατό-



## Fan sites

- www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp
- www.dice.se/en/products_new.jsp?prod=20
- www.bf1942match.com
- www.bfnation.net
- www.bf1942-extreme.com
- www.battlefield1942.co.uk
- http://battlefield1942.org (mod news)

## ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Προτού ακόμα το βγάλετε από το κουτί του, κατεβάστε από το site της Electronic Arts το (retail) patch που αναβαθμίζει το παιχνίδι στην έκδοση 1.1. Διορθώνει μια σειρά από σοβαρά λάθη, τα περισσότερα από τα οποία σχετίζονται με τη δικτυακή απόλαυσή σας. Επίσης, μπορείτε να κατεβάσετε και τη βερσιόν 1.1 του stand alone dedicated server, ώστε να στήσετε το δικό σας, νόμιμο πλέον (;)) LAN party.


Α, ώστε από κει μου 'ρθε η αδέσποτη...


Οδηγώντας ένα APC στις ερήμους του Ελ Αλαμέιν. Παρατηρήστε τις κουκκίδες που δείχνουν τις διαθέσιμες θέσεις επιβατών.

τητα να αλλάξετε κλάση εν μέσω της δράσης, χωρίς να σκοτωθείτε. Απλώς βρείτε κάποιον που έχει την κλάση που σας ενδιαφέρει και, αφού τον βοηθήσετε να την... ξεφορτωθεί, πατήστε το "G". Ο εξοπλισμός κάποιου μένει στο σημείο που σκοτώθηκε για ορισμένο χρονικό διάστημα. Και μία διασκεδαστική λεπτομέρεια: Οταν σας σκοτώσουν (θα συμβεί κι αυτό, μην το πάρετε τοις μετρητοίς...), η κάμερα σηκώνεται απότομα στον αέρα, κάνει ένα εντυπωσιακό τράβελινγκ και δείχνει το φονιά σας!


Κάποιος άφησε την τελευταία του πνοή εδώ -και την κλάση του, επίσης (χε χε χε)!

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αυτούς τους δύο τομείς το BF1942 επιδεικνύει μία Jeckyl & Hyde συμπεριφορά. Αφ' ενός τα γραφικά είναι πολύ μέτρια για να δικαιολογούν τις αυξημένες απαιτήσεις (64+ MB video RAM -άουτς!), με τα textures πλέον απλά και χωρίς φιοριτούρες (ούτε διακριτικά στα οχήματα, ούτε decals από τις σφαίρες, ούτε κρατήρες από τις οβίδες, "άψυχα" HUDs οχημάτων), αφ' ετέρου βλέπεις λεπτομέρειες που σου κόβουν την ανάσα: τα χόρτα να τινάσσονται από τις σφαίρες που χτυπούν το χώμα δίπλα σου, ένας στρατιώτης να πετάγεται στον αέρα από μία έκρηξη και να κουνάει χέρια και πόδια προσπαθώντας να ανακόψει την πτώση του, τα flaps του αεροπλάνου να ανταποκρίνονται με ακρίβεια στις μανούβρες, τέσσερις κάμερες δράσης, όμορφες εκρήξεις και fly-by στο ηλιοβασίλεμα... Είναι φανερό ότι οι προγραμματιστές εσκεμμένα "ελάφρυναν" το εικαστικό μέρος προκειμένου να δώσουν έμφαση και υπολογιστική ισχύ στο animation και τη δράση. Πραγματικά το BF1942 "παίζει" σαν arcade και ούτε που θ' ασχολιόμουν με τις εικαστικές ελλείψεις του, αν δεν χρειαζόταν να γράψω αυτό το άρθρο.

Στον ήχο έχουμε μία παρόμοια οξύμωρη κατάσταση. Η παντελής έλλειψη μουσικής υπόκρουσης είναι κάτι παραπάνω από προφανής. Τα μόνο δύο θέματα που παίζουν στα... διαλείμματα των μενού είναι όχι μόνο μικρά σε διάρκεια αλλά και πολύ άτεχνα loop-αρισμένα. Μέσα στις μάχες δεν παίζει κάποιο θέμα, κάτι το οποίο, όμως, έχει το ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα: ενισχύει τους ήχους της μάχης και εντείνει καθοριστικά την αίσθηση της συμμετοχής. Τα ηχητικά εφέ, απ' την άλλη (σφαίρες, εκρήξεις κ.λπ.), είναι αρκετά προσεγμένα, ωστόσο η φύση είναι πολλή... νεκρή τριγύρω: βάλτε, βρε παιδιά, δύο ήχους από βήματα, έναν παφλασμό, ένα θρόισμα, ένα βρε-κε-κεξ, κάτι τέλος πάντων...

## ΟΠΛΑ

Συνολικά υπάρχουν 19 πυροβόλα όπλα, από καραμπίνες μέχρι βαριά αντι-αρματικά, συμπεριλαμβανομένων και των "επανδρώσιμων" θέσεων (αντι-αεροπορικά, κανόνια των Destroyers, μυδραλιοβόλα). Κάθε κλάση διαθέτει 4 με 5 όπλα, δύο κοινά (μαχαίρι και πιστόλι) και δύο ή τρία ειδικά της κλάσης. Ανεξάρτητα από την κλάση σας, μπορείτε να επανδρώσετε οποιοδήποτε πόστο, να οδηγήσετε οποιοδήποτε όχημα, αλλά και να "φορέσετε" οποιονδήποτε εξοπλισμό - υποθέτοντας ότι καταφέρνετε να τον βρείτε πρώτα. Σημειώστε ότι όλα τα class-specific όπλα έχουν και secondary mode - πειραματιστείτε! Τρομερά χρήσιμοι είναι σε μία ομάδα οι Scouts, που μπορούν με τα κιάλια τους να οδηγήσουν το πυροβολικό σε βομβαρδισμό στόχου, καθώς και οι Engineers, που μπορούν να "φυτεύουν" νάρκες και εκρηκτικά. Να θυμάστε μόνο ότι το αδύνατο σημείο των τεθωρακισμένων που θα συναντήσετε είναι το πίσω μέρος τους...

## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το BF1942 είναι ένα παιχνίδι που ΠΡΕΠΕΙ να παίξετε. Σπάνια θα βρείτε τέτοια ελευθερία κινήσεων και αυτοσχεδιασμού, για να μην αναφερθούμε στην ποικιλία των μέσων διεξαγωγής της δράσης που διαθέτει και η οποία του χαρίζει έναν πρωτόγνωρο ρυθμό. Οι όποιες ελλείψεις έχει δεν είναι τόσο σοβαρές ώστε να σκιάζουν τη λάμψη του, η οποία είναι περισσότερο εμφανής, φυσικά, στις δικτυακές αναμετρήσεις. Παίξτε το με φίλους ή και μόνος ενάντια στα ικανότατα bots και θα με θυμηθείτε.

PC



Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | GAMEPLAY | ΑΝΤΟΧΗ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ |
|---|---|---|---|---|---|
| 88 | 88 | 70 | 99 | 95 | 95 |

Με λίγο καλύτερο ήχο θα "σκοράριζε" καλύτερα...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **FIREFLY**

# Game Preview

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
**STRATEGY**

# STRONGHOLD CRUSADER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **PENTIUM II 300, 64MB RAM, 4MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 850MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 8x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 7.0, WINDOWS 98/ME/2000/XP**

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ1 CD**

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

**Πολύ της μόδας έχει γίνει τώρα τελευταία στους game developers η περίοδος του Μεσαίωνα. Ετσι, μετά το Medieval της Creative Assemby, έρχεται το stand-alone expansion pack του Stronghold, το Crusader, για να μας οδηγήσει ξανά στην πιο ταραγμένη, την πιο σκληρή περίοδο της ανθρωπότητας.**

Οπως προαναφέραμε, το Crusader είναι ο stand-alone συνεχιστής του Stronghold, κάτι που σημαίνει ότι δεν χρειάζεστε το αρχικό παιχνίδι για να το παίξετε. Το πεδίο δράσης μεταφέρεται από την Ευρώπη στους Αγίους Τόπους της Μέσης Ανατολής, στοιχείο που δίνει στο παιχνίδι μια εξωτική πινελιά. Οι αποστολές οικονομικής διαχείρισης, όπου έπρεπε να επιτύχετε κάποιους στόχους σε συγκεκριμένο χρόνο, έχουν εγκαταλειφθεί. Αντιθέτως, στο Crusader το βάρος έχει πέσει στην επίθεση ή στην υπεράσπιση του κάστρου. Αλλωστε αυτό δεν περιμένατε από ένα παιχνίδι που στο εξώφυλλό του εικονίζει έναν ιππότη και στο βάθος ένα κάστρο;



## Η έρημος σε περιμένει




Πολύ ρεαλιστική ήταν η απόφαση των δημιουργών να επιτρέπουν το χτίσιμο μιας φάρμας μόνο σε οάσεις.

Προσέξτε να μην έχετε περισσότερους εργάτες από όσους χρειάζεστε. Γύρω από τη φωτιά μπορείτε να βρείτε όσους τεμπελιάζουν.

## Θετικά



- Πολλές αποστολές διασκορπισμένες σε 5 μεγάλες campaigns
- Πολλοί και καλοσχεδιασμένοι χάρτες

## Αρνητικά



- Λίγα έχουν αλλάξει στην ουσία
- Κάποια μικροπροβλήματα έμειναν

**Το σημαντικότερο όλων είναι η προσθήκη επτά μισθοφορικών μονάδων των Αράβων, με κάποιες να είναι πολυάριθμες (Arabian archers), άλλες πανίσχυρες (horse archers) και άλλες απλώς μοναδικές (assasins).**

### RIDE ONWARD INTO THE FIGHT

Οπως θα θυμάστε, το Stronghold χώριζε τις single player αποστολές του σε δύο κατηγορίες, τις στρατιωτικές και τις οικονομικές, και κατά γενική ομολογία οι δεύτερες, όπου έφτιαχνες φάρμες και στόκαρες resources, δεν είχαν την ανάλογη απήχηση στους παίκτες. Επίσης, υπήρχε ένα single player skirmish mode και ένα multiplayer.

Στο Crusader οι επιλογές παιχνιδιού έχουν πληθύνει. Μπορείτε να παίξετε το skirmish mode εναντίον αντιπάλων της AI σε πολλούς διαφορετικούς χάρτες, κάτι που ισχύει και στο multiplayer mode. Ομως, οι καινούριοι στη σειρά Stronghold καλό θα ήταν να ξεκινήσουν με το castle-builder mode, ώστε να εξοικειωθούν με το οικονομικό μέρος του παιχνιδιού, που πλέον έρχεται να συμπληρώσει και να ωθήσει το στρατιωτικό και όχι να του αντιπαρατεθεί. Σημαντικό στοιχείο εδώ είναι το γεγονός ότι μπορείτε να πειραματιστείτε με τα features του παιχνιδιού χωρίς το φόβο επιδρομών των αντιπάλων.

Σίγουρα, όμως, το πιο ενδιαφέρον mode είναι το λεγόμενο "crusader trail", στο οποίο καλείστε να βγείτε νικητές μέσα από 50 συνεχόμενες μάχες, η μία πιο δύσκολη από την προηγούμενη. Καθώς προχωρείτε, η ημερομηνία αντανακλά, κατά κάποιον τρόπο, την απόδοσή σας στο σύνολο των μαχών, γι' αυτό θεωρήστε την κάτι σαν σκορ. Αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε ξανά κάποια προηγούμενη μάχη και αν τα πάτε καλύτερα, τότε η ημερομηνία παιχνιδιού αλλάζει - πάει προς τα πίσω. Δεν παίζει ρόλο στις καθαυτές αποστολές του παιχνιδιού, είναι όμως μια πολύ έξυπνη ιδέα για εναλλακτικό σκορ. Σε αντίθεση με τις στρατιωτικές αποστολές του Stronghold, στις περισσότερες αποστολές του crusader trail σάς παρέχεται η δυνατότητα να φτιάξεις το δικό σου κάστρο. Αυτό ανάγει το mode σε μια αλληλουχία από skirmish games, εν αντιθέσει με τη γραμμική ακολουθία κονσερβαρισμένων σεναρίων με προκατασκευασμένα κάστρα που συναντήσαμε στο πρώτο παιχνίδι.

Τέλος, στο βασικό tutorial του παιχνιδιού υπάρχουν και τέσσερις historical campaigns, με κάθε κεφάλαιο να σου διδάσκει κάτι διαφορετικό - π.χ. μαθαίνεις ποια μονάδα είναι η καλύτερη για μια συγκεκριμένη δουλειά, πώς διαχειρίζε-

## Ξέρετε ότι...

... το Crusader μαζί με τον προκάτοχό του Stronghold επανέφεραν στο προσκήνιο την κατηγορία castle sim παιχνιδιών, που είχε μείνει στο περιθώριο για σχεδόν μία δεκαετία; Ο τελευταίος τίτλος που πραγματευόταν το χτίσιμο και την πολιορκία κάστρων από μεγάλη εταιρεία ήταν το Quicksilver's Castles II του 1992 από την Interplay.

## Αν σας άρεσε...



... η εμπειρία του Μεσαίωνα αλλά δεν σας ικανοποίησαν οι σχετικά απλές μάχες, τότε πρέπει να ρίξετε μια ματιά στο Medieval: Total War. Είναι το απόλυτο παιχνίδι στρατηγικής για όσους λατρεύουν τη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο, που διαμόρφωσε, όσο ίσως καμιά άλλη, το σημερινό κόσμο μας. Περισσότερα για τον εκπληκτικό αυτό τίτλο της Creative Assembly στο review του τεύχους Οκτωβρίου (No 156).




Φροντίστε να είναι γεμάτο με φαγητά το granary, αλλιώς η δημοτικότητά σας θα πέσει κατακόρυφα.


Για να βλέπετε τι γίνεται πίσω από κτήρια και τείχη, πατάτε το spacebar.

σαι τη φορολογία, τις διαφορές μεταξύ των σοδειών κ.λπ. Και όλα αυτά με διδακτικό ιστορικό background.

## TO BATTLE WITH THE SARACEN HORDES

Ερχόμαστε στο ζουμί, τι καινούριο δηλαδή έχει να μας επιδείξει το Crusader. Το πιο σημαντικό όλων είναι η προσθήκη επτά μισθοφορικών μονάδων των Αράβων, με κάποιες να είναι πολυάριθμες (οι Arabian archers είναι μια πιο ανίσχυρη έκδοση τοξοτών), άλλες να είναι πανίσχυρες (οι horse archers συνδυάζουν ταχύτητα και αποτελεσματική range attack) και άλλες απλώς μοναδικές (οι assasins μπορούν να σκαρφαλώσουν σε τείχη και να ανοίξουν την "Κερκόπορτα" του κάστρου). Ολες οι νέες μονάδες είναι διαθέσιμες και σχετικά φθηνές να παραχθούν μέσα από το mercenary camp, στο οποίο έχετε πρόσβαση αμέσως μόλις αρχίσετε να χτίζετε το κάστρο σας. Για να τους στρατολογήσετε, δεν χρειάζεται να μαζέψετε resources και να κατασκευάσετε όπλα και πανοπλίες, όπως για τους Ευρωπαίους στρατιώτες. Απλώς βάλτε το χέρι στην τσέπη και προσφέρετέ τους λίγο χρυσάφι.

Το γεγονός ότι πλέον στο Crusader οι στρατιωτικές μονάδες είναι πιο γρήγορα προσβάσιμες έχει σημαντική επίπτωση στο gameplay. Επειδή το marketplace μπορεί γρήγορα να μετατρέψει τα resources σε gold, το οποίο με τη σειρά του γρήγορα μπορεί σας ετοιμάσει στρατό, έχει αναχθεί σε σημαντικό στρατιωτικό κτήριο. Εάν σας επιτεθούν, μπορείτε άμεσα να μετατρέψετε τα αγαθά σας σε χρυσάφι και να έχετε ώσπου να πείτε κύμινο στρατό έτοιμο να υπερασπιστεί το κάστρο, ενώ για να κατακτήσετε τους άλλους γρήγορα, δεν χρειάζεται απαραίτητα να έχετε σίδηρο, ξύλο, δέρματα, σιδηρουργούς και βυρσοδέψες.

Βέβαια, για να αποδώσουμε τα του Καίσαρος τω Καίσαρι, οι μισθοφορικές μονάδες δεν είναι τόσο αποτελεσματικές όσο οι τακτικές, αλλά σίγουρα αλλάζουν τον τρόπο παιχνιδιού. Μερικά από τα σενάρια μπορούν εύκολα να κλείσουν νικηφόρα, μετατρέποντας απλώς όλα τα αρχικά resources σε gold, αγοράζοντας με αυτό τους μισθοφόρους και εξορμώντας στον αντίπαλο. Στον αντίποδα, τώρα πια πρέπει να είστε συνεχώς σε επιφυλακή, αφού το rush είναι η προσφιλής τακτική και της AI. Σίγουρα θα νιώσετε απογοήτευση όταν για πρώτη φορά δείτε μια ορδή τιποτένιων σκλάβων να καίει τις φάρμες σας προτού προλάβετε να τους απωθήσετε. Γι' αυτό το Crusader είναι πολύ πιο κοντά στα υπόλοιπα combat-oriented real-time strategies απ' ό,τι ο πρόγονός του.

## THE BATTLE LIES FAR TO THE EAST

Υπάρχουν και μερικές άλλες διαφορές μεταξύ του Crusader και του αρχικού παιχνιδιού, που ίσως στην αρχή σάς φανούν αμελητέες. Για παράδειγμα, η θρησκευτική πίστη και η μπίρα έχουν πολύ μεγαλύτερη επίδραση στην ευτυχία των υπηκόων σας. Μπορεί, βέβαια, το χτίσιμο ναών να απαιτεί πολύ χρυσάφι και η μπίρα να θέλει αρκετά στάδια για να φτάσει στο τραπέζι των πολιτών, όμως παρέχουν ένα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα: είναι αποτελεσματικά όπλα στην καταπολέμηση της δυσαρέσκειας από υψηλούς φόρους, από συνωστισμό ή έλλειψη τροφής. Μια άλλη διάσταση είναι ότι μπορείτε να ενισχύσετε αρκετά τον fear factor (που οδηγεί σε σκληρότερη εργασία από μέρους των υπηκόων σας), "διακοσμώντας" το κά-



## Fan sites

- http://stronghold.godgames.com/crusader
- http://www.fireflyworlds.com



### BUGS

Δυστυχώς, τα bugs από τα οποία υπέφερε το Stronghold έχουν μεταφερθεί και στο Crusader. Πολλές φορές οι μονάδες σας ή οι εντολές σας δεν αρκεί ένα απλό κλικ για να επιλεχθούν. Πρέπει να επιμείνετε στο πάτημα του πλήκτρου, κάτι που ύστερα από κάποια ώρα παιχνιδιού καταντά εκνευριστικό και κουραστικό. Δεν φταίει το ποντίκι σας, μην ανησυχήσετε. Το επόμενο bug έχει να κάνει με την A.I. του παιχνιδιού. Οταν πιάσει φωτιά μια φάρμα, τότε ο εργαζόμενος σε αυτήν δεν φεύγει, αλλά συνεχίζει απτόητος τη δουλειά του ώσπου να καεί και ο ίδιος και να περιφέρεται σαν Κούρδος αυτονομιστής μέσα στην πόλη σας, χωρίς κανείς συμπολίτης του να του δίνει σημασία. Κρίμα διότι, ως γνωστόν: "το δις εξαμαρτείν ουκ ανδρός σοφού".






Ο αντίπαλος Lord δεν έχει τύχη με τόσους μανιασμένους swordsmen να τον έχουν κυκλώσει.

## ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Μπορεί η μουσική επένδυση του παιχνιδιού να είναι αρκετά καλή, όμως για να πωρωθείτε πραγματικά, βάλτε στο στερεοφωνικό σας να παίζει το Crusader των Saxon. Το κομμάτι δένει τέλεια με τον τίτλο, είναι απίστευτα επικό το τέμπο του και ορισμένοι στίχοι μπορούν να σου σηκώσουν την τρίχα κάγκελο. Αγαπημένο μου σημείο όταν ο Biff Byford απαγγέλλει:
"Warlords of England, Knights of the Realm, spilling their blood in the sand Crusader, Crusader, a legend is born, the future will honor your deeds"

στρο με γκιλοτίνες και μπουντρούμια, αφού έχετε εξασφαλίσει τη θετική επίδραση της θρησκείας και της πίστης, που λειτουργούν ως αντίμετρα. Αν και ίσως σε κάποιους όλα αυτά ακούγονται ως ανεπαίσθητες διαφορές, στην πραγματικότητα έχουν προσθέσει πολλά στο διαφορετικό παίξιμο του Crusader.

Διαφορετικό, βέβαια, είναι και το περιβάλλον στο νέο παιχνίδι. Από τις καταπράσινες πλαγιές των βουνών της Κεντρικής Ευρώπης, ώρα να συνηθίσετε την άγονη, αφιλόξενη και καυτή γη της Μέσης Ανατολής. Το αμμώδες τερέν και τα κτήρια είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, δίνοντας νέα ζωή στη δισδιάστατη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Πολύ ωραία είναι και τα καινούρια μουσικά κομμάτια, συνεχίζοντας μια παράδοση που ξεκίνησε το αρχικό παιχνίδι. Είναι αρκετά επικά και δεν μοιάζουν με οτιδήποτε άλλο έχετε ακούσει, ενώ η πολεμική κραυγή που βγαίνει από τα στόματα των στρατιωτών σας όταν τους διατάζετε να επιτεθούν, είναι ανατριχιαστική.

Και μη νομίζετε ότι οι εδαφικές αλλαγές είναι μόνο διακοσμητικές και για να δέσουν με το σενάριο του παιχνιδιού. Φυσικά και δεν μπορείτε να χτίζετε φάρμες στην αμμώδη γη και οι λιγοστές οάσεις πρασίνου μπορεί να αποδειχτούν στρατηγικής σημασίας για όποιον τις ελέγξει. Αυτό υποβοήθησε αρκετά και το γεγονός ότι το Crusader παίζεται ως ένα "συμβατικό" RTS, αφού αυτή η παράμετρος θα αποσπάσει τους παίκτες από την εστίασή τους μόνο στα ενδότερα του κάστρου ή το πολύ στα κοντινά περίχωρα. Τώρα πρέπει να εξασφαλίσετε την κατοχή κάποιας γόνιμης γης, εάν θέλετε να έχετε τύχη στο παιχνίδι.

## CRUSADER, PLEASE TAKE ME WITH YOU

Το Crusader δεν είναι σίγουρα τέλειο. Κάποια από τα προβλήματα του πρώτου παιχνιδιού έχουν μεταφερθεί και εδώ (βλ. box bugs), ενώ πιστεύω ότι τα κτήρια έχουν κατηγοριοποιηθεί τυχαία σε μερικές περιπτώσεις. Σίγουρα θα γινόταν η ζωή σας πιο εύκολη εάν υπήρχαν περισσότερα tooltips ή κάποια range indicators για τις missile units, καθώς και κάποια hotkeys για να πηγαίνετε γρηγορότερα στο μέρος όπου θέλετε να εποπτεύσετε. Τέλος, επειδή από το παιχνίδι απουσιάζουν τα formations, την ώρα της μάχης χρειάζεται επισταμένη προσοχή και στην παραμικρή λεπτομέρεια.

Πέρα όμως από αυτά, οι πάμπολλες αποστολές και τα είδη παιχνιδιού αλλά και το γρηγορότερο gameplay είναι στοιχεία ικανά να οδηγήσουν φανατικούς και μη για ακόμα μία χρονιά στις επάλξεις των κάστρων τους. PC

### Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | GAMEPLAY | ΑΝΤΟΧΗ | ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ |
|---|---|---|---|---|---|
| 88 | 80 | 90 | 88 | 90 | 92 |

Αξιος διάδοχος του Stronghold, με έμφαση στο γρηγορότερο gameplay.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

# LARGO WINCH
## Empire Under Threat





ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 300MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME2000/XP, DIRECTX 8, 4x CD-ROM DRIVE, 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΜΕ DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 319MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ




του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Ενα adventure game ή action adventure ακριβέστερα, που προέρχεται από τις κονσόλες και κυκλοφόρησε εκ των υστέρων και στα PCs. Μέχρι τώρα δεν είχα σε ιδιαίτερη εκτίμηση τα λεγόμενα adventure games των κονσολών, το Largo Winch όμως με έκανε να ξανασκεφθώ το θέμα και να αναζητήσω περισσότερες λεπτομέρειες για όσα έχουν κυκλοφορήσει, ιδιαίτερα στο PlayStation, τα τελευταία χρόνια. Ε, λοιπόν, αν τα αντίστοιχα παιχνίδια στις κονσόλες είναι όπως το Largo Winch, τότε πρέπει να υπάρχουν αρκετά αξιόλογα adventure games για τα οποία, δυστυχώς, δεν είχα ιδέα.**



# Ο μεγιστάνας της περιπέτειας

Το 1947 ο Nerio Winch δημιουργεί το περίφημο Group W, έναν όμιλο εταιρειών που γρήγορα έγινε από τους μεγαλύτερους ομίλους του κόσμου, αξίας περίπου 100 δισεκατομμυρίων δολαρίων. Εχει δράση σε 57 διαφορετικές χώρες, ελέγχοντας 562 εταιρείες και απασχολώντας συνολικά 500.000 υπαλλήλους. Οι δραστηριότητες του ομίλου Group W καλύπτουν μία τεράστια γκάμα ενδιαφερόντων, από την αεροναυπηγική, την τηλεόραση και τον Τύπο, μέχρι τις τράπεζες, τα αγροτικά προϊόντα, τα ορυχεία κ.λπ. Οταν ο Nerio Winch πεθαίνει, ο όμιλος Group W περνά στα χέρια του γιου του, του Largo Winch, τον οποίο και υποδύεσαι. Καθώς το παιχνίδι ξεκινά, παρακολουθείς μία εκδήλωση όπου ο Largo ανακοινώνει τη σύσταση ενός ανθρωπιστικού οργανισμού με σκοπό τη βοήθεια μίας μικρής χώρας της Ανατολικής Ευρώπης, της Drivanie. Ως επικεφαλής του οργανισμού αυτού έχεις τοποθετήσει την Jenny Lucas, την υπεύθυνη του τομέα των αγροτικών ενδιαφερόντων του Group W. Στην εκδήλωση που γίνεται στο ξενοδοχείο "Soverein" όλα κυλάνε ήσυχα μέχρι που δέχεσαι ένα επείγον μήνυμα. Η εκρηκτική Sharon Green έρχεται και θέλει να σε δει επειγόντως. Ο αιφνίδιος ερχομός της Sharon σημαίνει μόνο ένα πράγμα: Οτι αντιμετωπίζεις ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα.

Η Sharon σε πληροφορεί ότι ένα ερευνητικό κέντρο σας



Φτάνοντας στα κεντρικά γραφεία της εταιρείας σου.

## Θετικά



- Ενδιαφέρουσα δράση και πλοκή
- Όμορφα mini games
- Μεγάλο σε έκταση, πλούσιο και ψυχαγωγικό

## Αρνητικά



- Επιρροή από τις κονσόλες στο χειρισμό
- Γραφικά που δεν ικανοποιούν απόλυτα

**Ενώ θα ζεις πολύ επικίνδυνες καταστάσεις προσπαθώντας να αντιμετωπίσεις αυτούς που απειλούν εσένα και την εταιρεία σου, παράλληλα θα πρέπει να πάρεις και διάφορες στρατηγικής φύσης αποφάσεις για μία σειρά από οικονομικού χαρακτήρα κινήσεις.**

στο Μεξικό, το οποίο ασχολείται με πρωτοποριακές έρευνες πάνω στα θέματα καλλιέργειας του σιταριού, δέχτηκε επίθεση. Δύο φρουροί σκοτώθηκαν, ένα επιστήμονας και πολλά δείγματα έχουν εξαφανιστεί. Ενώ έχει αρχίσει να σου εξιστορεί τι έχει συμβεί, μαθαίνεις ότι η έξοδος του χώρου όπου βρίσκεστε στο ξενοδοχείο έχει κλειδωθεί και ότι έχει τοποθετηθεί ένας εκρηκτικός μηχανισμός. Πρέπει να δράσεις ταχύτατα. Κατορθώνοντας να εντοπίσεις τον εκρηκτικό μηχανισμό, αντιλαμβάνεσαι ότι πρόκειται για μία παγίδα αποπροσανατολισμού με σκοπό να σε απομακρύνει από τη Sharon και τους εμπιστευτικούς φακέλους που σου έχει φέρει. Γυρνάς πίσω για να μάθεις ότι ενώ εσύ προσπαθούσες να εντοπίσεις τον "εκρηκτικό μηχανισμό", η Sharon δέχτηκε επίθεση και της έκλεψαν τους φακέλους για τα γεγονότα στο ερευνητικό κέντρο στο Μεξικό.

Ξεκινώντας την έρευνα της υπόθεσης, θα διαισθανθείς ότι κάτι βαθύτερο συμβαίνει. Σύντομα θα αντιληφθείς ότι ολόκληρο το Group W δέχεται επίθεση από διάφορες μεριές, τόσο στον "καθαρά" επιχειρηματικό τομέα όσο και στο δίκτυό του, όπου ένας (;) hacker προσπαθεί να αποκτήσει πρόσβαση στα αρχεία του.

Η εξέλιξη της ιστορίας θα σε οδηγήσει από το Μεξικό στη Νέα Υόρκη και από εκεί στη Σιβηρία, στη Σαρδηνία και σ' ένα ακόμη νησί στη Μεσόγειο, το Sarjevane.

Η ιστορία έχει αρκετό μυστήριο που αποκαλύπτεται σιγά-σιγά και αφορά στην ίδια την ύπαρξή σου. Περιέχει αρκετές σημαντικές σεναριακές "στροφές", αλλά όχι ανατροπές. Μπορεί να μην είναι πρωτότυπο, παρουσιάζει όμως σημαντικό ενδιαφέρον, μια και ασχολείται με θέματα όπως η βιομηχανική κατασκοπία, το computer hacking, η δημιουργία ψευδών στοιχείων, ο εκφοβισμός, οι δολοφονίες και άλλα ανάλογα θέματα που συνήθως αναφέρονται στον άκρως ανταγωνιστικό κόσμο των μεγάλων εταιρειών. Δεν μπορώ να ξέρω αν το παιχνίδι ακολουθεί την εξέλιξη κάποιου από τα κόμιξ ή αποτελεί έναν συγκερασμό διάφορων ιστοριών, το βρήκα, πάντως, ικανοποιητικό, χωρίς όμως να είναι τίποτα το εξαιρετικό.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία 3D engine βασισμένη στο DirectX 8.0, η οποία επιτρέπει αναλύσεις μέχρι και 1.600x1.200 σε 32bit χρώμα. Τα γραφικά είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Η αναπαράσταση των χώρων κυμαίνεται από πολύ καλή ως εξαιρετική, ενώ οι 3D χαρακτήρες του θα μπορούσαν να είναι και καλύτεροι, ειδικά όταν μι-

### Ξέρετε ότι...

**...το Largo Winch βασίζεται στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά και στα ομώνυμα κόμιξ των Jean Van Hamme και Philippe Francq, τα οποία κυκλοφορούν από την εκδοτική εταιρεία Dupuis; Το παιχνίδι πρωτοκυκλοφόρησε στις αρχές αυτού του χρόνου για το PlayStation και πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε και για τα PCs.**




Κάνοντας hacking σ' έναν υπολογιστή ενώ ταυτόχρονα προσπαθείς να αποφύγεις το πρόγραμμα ασφαλείας του.

# LARGO WINCH
## Empire Under Threat



### Fan sites

- http://www.ubisoft.de/bv/games/largowinch/pc/
- http://www.dupuis.com/largowinch/

λάνε σε κοντινά πλάνα. Δεν ξέρω γιατί, αλλά πολλές φορές στο παιχνίδι μού δινόταν η αίσθηση ότι τα γραφικά του δεν είναι 3D τελευταίας τεχνολογίας, αλλά τα παλιά "pixel-ωτά" γραφικά που βλέπαμε στα Monkey Island ή στο Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Τα χρώματα, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, είναι έντονα και ζεστά, ενώ τα video sequences είναι αρκετά προσεγμένα. Ωστόσο, όταν πρόσφατα έχει κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι όπως το Syberia, τότε η σύγκριση στον τομέα των γραφικών γίνεται αυτόματα και, δυστυχώς, η διαφορά των δύο παιχνιδιών στον τομέα αυτό είναι σημαντική.

Ο ήχος του Largo Winch δεν είναι άσχημος, χωρίς όμως να είναι κάτι το ιδιαίτερο. Τα ηχητικά εφέ, όπου υπάρχουν, είναι επίσης αρκετά ενδιαφέροντα. Το speech του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικό, ενώ αξίζει να σημειώσετε ότι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο στην οθόνη τις διάφορες ομιλίες.

Ο χειρισμός του βασίζεται σ' ένα ιδιόμορφο user interface που προφανώς δημιουργήθηκε για τις ανάγκες των κονσολών. Στη μεταφορά στα PCs χρησιμοποιούνται τα ελάχιστα δυνατά πλήκτρα. Ετσι, η κίνηση γίνεται με τα arrow keys. Με τα arrow keys και πατημένο το Shift πλήκτρο τρέχεις. Με το πλήκτρο Escape ενεργοποιείς/απενεργοποιείς το ειδικό PDA, το οποίο καταγράφει όλες τις βασικές πληροφορίες που συλλέγεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου, αλλά και τα SAVE, QUIT. Με το πλήκτρο F1 βλέπεις το on-line help. Με το CTRL ανοίγεις/κλείνεις το Inventory σου. Για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους, διαλέγεις το πρώτο πατώντας το πλήκτρο Spacebar και εν συνεχεία βρίσκεις το άλλο αντικείμενο που σ' ενδιαφέρει, πατάς το UP arrow πλήκτρο για να τα "συνδέσεις" και, τέλος, πατάς το πλήκτρο Spacebar για να ενεργοποιήσεις τη χρήση των δύο αυτών αντικειμένων μεταξύ τους. Με το πλήκτρο Spacebar γενικά ασκείς την κάθε φορά δυνατή δράση (πάρε, μίλα, χρησιμοποίησε κ.λπ.), ενώ με το πλήκτρο Enter/Return εξετάζεις (LOOK) ένα αντικείμενο είτε αυτό βρίσκεται στον περιβάλλοντα χώρο είτε στο Inventory σου. Τέλος, ανάμεσα στις διάφορες επιλογές του PDA κινείσαι τόσο με τα arrow πλήκτρα όσο και με το Backspace πλήκτρο, το οποίο σε γυρνάει μία κίνηση προς τα πίσω. Ακόμη και όταν είναι να πληκτρολογήσεις έναν κωδικό, δεν χρησιμοποιείς τα γράμματα του αλφαβήτου, αλλά τα βασικά πλήκτρα που αναφέρουμε πιο πάνω! Το SAVE λειτουργεί κανονικά και σε οποιοδήποτε σημείο, για να κάνεις όμως LOAD πρέπει να βγεις πρώτα στο κεντρικό menu. Εδώ σημειώστε και την πρωτότυπη ιδέα όταν κάνεις LOAD να μπορείς να παίζεις και τα mini games που έχεις συναντήσει μέχρι εκείνο το σημείο, τα οποία παρουσιάζουν αρκετό ενδιαφέρον.

Το manual του Largo Winch είναι αρκετά καλό. Στις 26 σελίδες του εξηγούνται αναλυτικά όλα όσα αφορούν στο χειρισμό του παιχνιδιού και όχι μόνο.

### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ένταση αυξάνεται σταδιακά, ενώ η δράση κινείται σε πολλαπλά παράλληλα επίπεδα. Μην ξεχνάς ότι είσαι μεν ένας δισεκατομμυριούχος, αλλά ταυτόχρονα είσαι εραστής της περιπέτειας και νέος. Ετσι, ενώ θα ζεις πολύ επικίνδυνες καταστάσεις προσπαθώντας να αντιμετωπίσεις αυτούς που απειλούν εσένα και την εταιρεία σου, παράλληλα θα πρέπει να πάρεις και διάφορες στρατηγικής φύσης αποφάσεις για μία σειρά από οικονομικού χαρακτήρα κινήσεις.

Η δράση είναι το πιο δυνατό στοιχείο της περιπέτειας και περιλαμβάνει πάρα πολλούς και διαφορετικούς χώρους. Η εξέλιξή της προχωρεί καθώς ανακαλύπτεις όλο και περισσότερα νέα στοιχεία και μ' αυτόν τον τρόπο επιταχύνεις τη σεναριακή πορεία. Αν και αμφισβητείται το κατά πόσον το Largo Winch είναι ένα καθαρόαιμο adventure game ή ένα action adventure game, εντούτοις πρόκειται για ένα έξυπνα σχεδιασμένο παιχνίδι, το οποίο διαθέτει όλα τα κλασικά στοιχεία των adventure games: σεναριακή εξέλιξη, Inventory, χρήση αντικειμένων, γρίφους που βασίζονται στη χρήση αυτή, χαρακτήρες και συνομιλία μαζί τους, αλληλεπίδραση με το περιβάλλον κ.λπ. Σ' αυτά προσθέστε αρκετά και ενδιαφέροντα mini games, όπως τα poker game, slider puzzle (απαιτεί πολλή προσοχή στα διάφορα tiles), ένα puzzle τύπου Towers of Hanoi, αρκετά hacking computer games κ.ά. Θα αναρωτιέστε προφανώς πώς δικαιολογείται ο χαρακτηρισμός action adventure. Μα, επειδή περιέχει και μερικές μάχες, οι οποίες όμως είναι πολύ ενδιαφέρουσες, πρωτότυπες και έξυπνα σχεδιασμένες. Πρόκειται για μία σειρά turn based μονομαχιών, κατά βάση χωρίς χρήση όπλων, στις οποίες εσύ διαλέγεις σε ποιον αντίπαλο κάθε φορά θα επιτεθείς

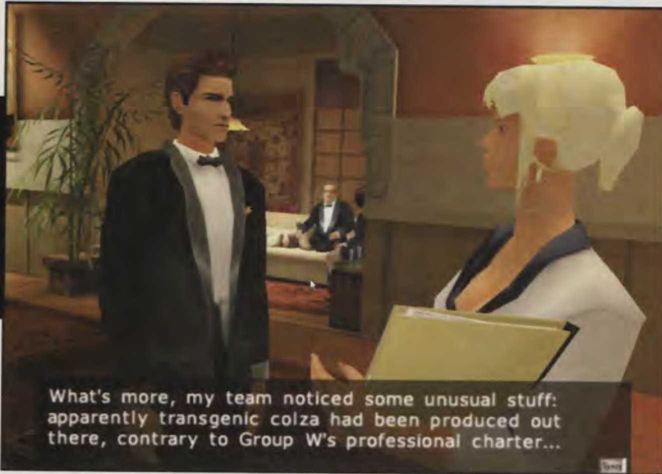




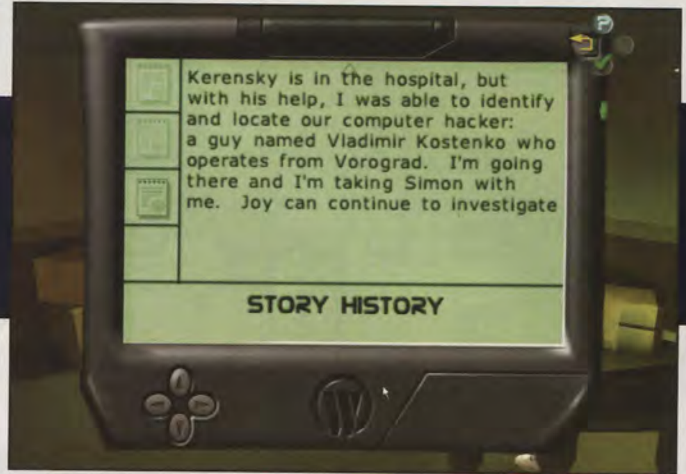


Σκηνές από τις εντυπωσιακές μονομαχίες του παιχνιδιού.






**Με την εντυπωσιακή Sharon Green.**




**Το PDA σου καταγράφει όλα τα νέα στοιχεία που εντοπίζεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου.**

(ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του) και τι κίνηση θα κάνεις (μπουνιά ή κλοτσιά). Δηλαδή πρόκειται για μία σειρά μονομαχιών στις οποίες αυτό που μετράει είναι η στρατηγική που θ' ακολουθήσεις και όχι τα αντανακλαστικά σου. Απλώς πρόσεξε ότι όταν πολεμάς μαζί με τους φίλους σου, αυτοί διαθέτουν μερικές extra κινήσεις ο καθένας τους που σε πολλές περιπτώσεις είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές. Τις χάρηκα πάρα πολύ. Μάλιστα αυτές σε συνδυασμό με τα hacking computer mini games ήταν, κατά τη γνώμη μου, τα πιο πρωτότυπα στοιχεία του παιχνιδιού. Στην ίδια κατεύθυνση κινούνται και τα hacking computer mini games. Πρόκειται βασικά για μικρά παιχνίδια στρατηγικής, τα οποία μάλιστα σου δίνουν τη δυνατότητα απεριόριστων προσπαθειών μέχρι να τα τελειώσεις.

Το Largo Winch στηρίζεται στη σωστή εξερεύνηση των χώρων όπου κινείσαι και στην κατάλληλη χρήση διάφορων αντικειμένων. Ιδιαίτερα ενδιαφέρον στοιχείο είναι το γεγονός ότι περιστοιχίζεσαι από τρεις βασικούς συνεργάτες, την Joy Arden, πρώην πράκτορα της CIA, η οποία είναι ο άνθρωπός σου για τις επικίνδυνες αποστολές, τον Simon Ovronnaz, που είναι ένας παλιός και απόλυτα έμπιστος φίλος σου ο οποίος ειδικεύεται - ανάμεσα στ' άλλα - στο να παραβιάζει ό,τι βρίσκει μπροστά του, και τον Georgi Kerensky, έναν πρώην πράκτορα της KGB, που έχει αναλάβει την ασφάλεια του υπολογιστικού δικτύου της εταιρείας και όχι μόνο. Τέλος, υπάρχει και ο John Sallivan, το νούμερο δύο της εταιρείας, το δεξί χέρι του πατέρα σου και ο απόλυτος σύμβουλός σου σε όποια κίνηση αφορά σε οικονομικό σχεδιασμό.

Ο σχεδιασμός της δράσης περιλαμβάνει τη μετακίνησή σου ανάμεσα σε διάφορους χώρους, δυστυχώς με μία μονοσήμαντη σειρά-linear δράση.

Το Largo Winch είναι ένα διασκεδαστικό, με την καθαρά ψυχαγωγική έννοια του όρου, παιχνίδι. Το ευχαριστήθηκα πάρα πολύ και για πρώτη φορά ύστερα από πολύ καιρό έπαιζα και ξανάπαιζα διάφορα κομμάτια του. Ειδικά αυτά τα hacking computer mini games ήταν για μένα η απόλυτη ευχαρίστηση! Η δράση του είναι αρκετά μεγάλη σε έκταση και είμαι σίγουρος ότι θα ικανοποιήσει τη συντριπτική πλειονότητα όσων ασχοληθούν μαζί του. Αν είχαν προσεχθεί περισσότερο μερικά άλλα θέματα, όπως ο μη κονσολάδικος χειρισμός του, τότε θα έπαιρνε πολύ μεγαλύτερη βαθμολογία.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι στο ξενοδοχείο "Soverein". Ανέβα τις σκάλες και στην πόρτα μπροστά, μόλις αυτή αρχίζει να "φλασάρει", πάτα το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξεις και να μπεις μέσα. Δες το μήνυμα-σχόλιο που έχει καταγραφεί στο PDA σου. Πατώντας το πλήκτρο Escape το κλείνεις. Προχώρησε όλο το διάδρομο προς τα αριστερά και στο τελευταίο μικρό ξέχωρο δωμάτιο πριν από την πόρτα που οδηγεί έξω στο μπαλκόνι μπες μέσα και πάρε το envelope από την πολυθρόνα και την bottle of champagne από το τραπεζάκι. Ανοιξε το Inventory σου πατώντας το CTRL πλήκτρο και τώρα μέσα στο Inventory σου ξαναπάτα το πλήκτρο Enter/Return για να το εξετάσεις. Μέσα βρίσκεις μία μικρή πλαστική κάρτα. Πάτα το πλήκτρο CTRL για να κλείσεις το Inventory σου. Τώρα προχώρησε αριστερά στην πόρτα που οδηγεί στο μπαλκόνι, άνοιξέ την και βγες έξω. Πλησίασε τη Lucas και μίλησέ της πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

### Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | ΔΡΑΣΗ |
|---|---|---|---|---|---|
| 85 | 85 | 90 | 85 | 89 | 93 |

Ενα adventure game που προέρχεται από τις κονσόλες και διαθέτει ασυνήθιστα πλούσια δράση, με στοιχεία που σπάνια συναντάς σε παιχνίδια του είδους. Ειδικά τα hacking computer mini games είναι το κάτι άλλο. Μη σας τρομάζουν οι ελάχιστες μάχες που διαθέτει. Είναι turn based και στην ουσία πρόκειται για επιλογή της σωστής κάθε φορά επιθετικής ή αμυντικής κίνησης.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY



# No One Lives Forever 2

## A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUMII ΣΤΑ 300MHz, 32MB RAM, 500MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 32MB ΚΑΙ ΑΝΩ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ WINDOWS 98/2000/XP/ME



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

www.rpg.gr




**Ως συνήθως ένα παιχνίδι μάς ελκύει επειδή κάποια από τα χαρακτηριστικά του μας ενθουσίασαν. Υπάρχουν όμως κάποια παιχνίδια που σε εθίζουν, επειδή απλώς είναι αυτό που λέμε "fun to play". Ενα από αυτά ήταν και το No One Lives Forever, που κυκλοφόρησε πριν από δύο χρόνια. Απλό action game, με ωραία επιμέρους χαρακτηριστικά, μπόλικες δόσεις χιούμορ και γενικότερα μια πολύ απολαυστική gaming εμπειρία... όπως μια βραδιά με τον αρχισυντάκτη μας.**

Εχει αποδειχτεί πολλάκις ότι και το gaming είναι ανδροκρατούμενο σπορ. Βέβαια, στον παραπάνω κανόνα έχουμε μερικές λαμπρές εξαιρέσεις, όπως η Bezalel, η οποία χαραμίζεται στα μπουντρούμια του αφέντη των καταδικασμένων Γάιους Πατρίκους, κάνοντας Web design, αλλά είναι πολύ λίγες. Anyway, το θέμα δεν είναι η ταλαίπωρη Bezalel (aka Ζωή Μαρμαρά) αλλά το ανδροκρατούμενο άθλημα του gaming. Βλέποντας, λοιπόν, αυτά τα ποσοστά, οι εταιρείες παιχνιδιών προσάρμοσαν τα παιχνίδια στα γούστα μας. Ξύλο, μπουνιές, τουφέκια, μπαζούκα, πόλεμοι, δολοφονίες, μαστιγώματα και παιχνίδια σεξουαλικού περιεχομένου παρελαύνουν στην αγορά με τις ντουζίνες και πουλάνε σαν τρελά. Ετσι εξηγείται γιατί μέχρι σήμερα δεν έχουμε δει κανένα software στο στυλ: Microsoft Extreme Cooking 2002, Adobe Paint Your-Nails-Pro ή Macromedia Hair Extensions MX. Είμαστε άντρες *(πάλι ψέματα σου είπαν - Χ.Κ.)*, μυρίζουμε βαρβατίλα *(να κάνουμε και κανένα μπανάκι πού και πού, ε; -Χ.Κ.)*, γουστάρουμε δράση, ρουφάμε αδρεναλίνη με το καλαμάκι και εθιζόμαστε σε ασύλληπτο βαθμό σε οτιδήποτε σχετικό

## Ο Bond με κραγιόν και τακούνια







Θα με αποκαλέσετε "άρρωστο", αλλά το βρίσκω άκρως διασκεδαστικό.

Ακόμα και μπανάνες χρησιμοποιεί η πολυμήχανη Cate Archer!

## Θετικά



- Πολύ καλό gameplay
- Χιούμορ
- Περίπλοκες αποστολές
- Πολλά gadgets
- Κορυφαίο multiplayer

## Αρνητικά



- Το πρώτο μισό του παιχνιδιού είναι λίγο κουραστικό. Αν ξεπεράσετε εκείνο το σημείο, το παιχνίδι κυριολεκτικά απογειώνεται. Αξέχαστη εμπειρία.
- Συνέχεια πρέπει να βρίσκετε κάποια αντικείμενα για να προχωρείτε στις αποστολές. Μπορεί να καταντήσει κουραστικό εάν είστε fan του hard action.

**Πολύ καλό gameplay, έξυπνα gadgets για την ηρωίδα, καλό σενάριο, ωραίες πίστες και το βασικότερο όλων ήταν fun to play, δηλαδή, η χαρά του gamer.**

με όλα τα παραπάνω και τα παράγωγά τους. Κατ' επέκταση οι θηλυκοί ήρωες παιχνιδιών είναι μετρημένοι στα δάχτυλα του ενός ποδιού *(ρε μεγάλε, ήταν ανάγκη να το μυρίσουμε και αυτό; - Χ.Κ.)*. Κάτσε να δούμε τι ψάρια θα πιάσω άμα ψάξω να βρω καμία ηρωίδα. Kerrigan ένα, Lara Croft δύο, Lula τρία (πολλέέές καμπύλες), οι κοπελιές από το Street Fighter II και το King of Fighters και κλείνω με τη φρεσκότατη Malice (ίσως να μην την ξέρετε γιατί έρχεται από τις κονσόλες) *[ξέχασες τη Mata Hari (παιχνίδι του 1986), την Julie (Heavy Metal FAKK 2), την κοπελιά απ' το Drakkan και αυτή την πώς-τη-λένε από το Syberia που έχει πάθει ψύχωση μαζί της ο Τσουρινάκης - Χ.Κ.]*. Είδατε πόσο λίγες υπάρχουν; Στην αντίπερα όχθη όμως, όπου έχουμε τους αρσενικούς πρωταγωνιστές, επικρατεί απίστευτος συνωστισμός.

Βλέποντας αυτό το μεγάλο κενό η Monolith, την απουσία δηλαδή θηλυκών ηρωίδων, πριν από δύο χρόνια δημιούργησε την Cate Archer, την πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού της No One Lives Forever. Η Cate ήταν κλασάτη, μουράτη, με χιούμορ, αρκετά ομορφούλα, κάτι σαν ένας θηλυκός 007. Η συνταγή πέτυχε και το παιχνίδι απέφερε αρκετά έσοδα στην εταιρεία. Φτάνοντας στο 2002 εγκρίθηκε η δημιουργία της συνέχειας του τίτλου (από τη Monolith πάλι) με την πανίσχυρη υποδομή της νέας μηχανής γραφικών Jupiter, της Lithtech. Το No One Lives Forever 2: A Spy in HARM's Way, παρόλο που δεν μου είχε κεντρίσει το ενδιαφέρον στην ECTS, κατάφερε να με ενθουσιάσει όταν το δοκίμασα στο PC μου! Πολύ καλό gameplay, έξυπνα gadgets για την ηρωίδα, καλό σενάριο, ωραίες πίστες και το βασικότερο όλων... ήταν fun to play, δηλαδή, η χαρά του gamer. Δεν έπαιζες ούτε για να δεις τα γραφικά, ούτε για να πάρεις τα νέα όπλα, ούτε για να δεις τον τερματισμό... Επαιζες γιατί γούσταρες το ίδιο το παιχνίδι. Οπως στα παλιά, καλά platform παιχνιδάκια που δεν είχαν level up, τρελά γραφικά, όπλα... απλώς τρελαινόσουν να παίζεις. Το NOLF 2 όχι μόνο είναι καλύτερο από τον προκάτοχό του, αλλά ένα καταπληκτικό παιχνίδι που σίγουρα θα περάσει στα καλύτερα της χρονιάς.



## ΣΕΝΑΡΙΟ - SINGLE PLAYER

Η υπόθεσή μας εξελίσσεται στα τέλη της δεκαετίας του '60 στη Μεγάλη Βρετανία. Η ατμόσφαιρα του No One Live Forever 2 είναι ένα κράμα από Austin Powers και James Bond. Κατασκοπία, αστείοι αλλά και απίστευτα επικίνδυνοι κακοί, πολλά όπλα και gadgets και γενικότερα pop-funky ατμόσφαιρα. Η ιστορία του NOLF 2 εξελίσσεται έναν χρόνο μετά το προηγούμενο επεισόδιο και πρωταγωνίστρια είναι πάλι η κουκλάρα Cate Archer! Ως ένας από τους καλύτερους κατασκόπους της U.N.I.T.Y., η Cate Archer κα-

## Αν σας άρεσε...



...τότε πρέπει σίγουρα να δείτε το κλασικό No One Lives Forever, αυτό από το οποίο ξεκίνησαν τα πάντα. Σίγουρα θα σας φανεί πολύ "λίγο" εάν πρώτα παίξετε το NOLF 2, αλλά εάν παραμερίσετε τα ξεπερασμένα γραφικά, τότε θα το βρείτε αρκετά... fun to play. Σας έπρηξα με αυτή την ατάκα, ε;



Τραβώντας φωτογραφία τα κακοποιά στοιχεία με τη φοβερή μηχανή κραγιόν.



Η πίστα με το snowmobile στη Σιβηρία είναι πολύ εντυπωσιακή.






Και οι δύο είναι κουκλάρες. Η μία καλύτερη από την άλλη.

Για οποιαδήποτε ενέργεια κάνετε μέχρι να γεμίσει η progress bar, δεν πρέπει να κινείστε προκειμένου η Cate να συνεχίσει το έργο της ανενόχλητη.



## Fan sites

- http://www.nolfgirl.com/
- http://www.nolf2.com/

λείται να αντιμετωπίσει για ακόμη μία φορά την απειλή που ακούει στο όνομα HARM και το σατανικό νέο σχέδιό τους, το Project Omega. Νέοι αλλά και παλιοί φίλοι και εχθροί της Cate Archer θα εμφανιστούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προσθέτοντας στην ήδη καταπληκτική ατμόσφαιρα και στο χιούμορ του NOLF 2.

Η περιπέτεια ξεκινάει κατευθείαν, χωρίς καμία εισαγωγή δηλαδή ξεκινάτε να παίζετε την πρώτη πίστα. Υστερα από 2 tutorial maps στην Ιαπωνία και το σοβαρό τραυματισμό της Cate ξεκινάει η περιπέτεια, οπότε καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται και ποιος θα είναι ο σκοπός σας. Συνολικά θα παίξετε πάνω από 40 αποστολές, χωρισμένες σε 15 Chapters. Οι τοποθεσίες που θα επισκεφτείτε είναι ποικίλες και εντυπωσιάζουν. Εάν δεν βαριέστε, αρκετό ενδιαφέρον έχει να κρυφακούτε τους διαλόγους των αντιπάλων, που έχουν πάρα πολύ χιούμορ, σπάνε την ένταση του παιχνιδιού και καλύπτουν διάφορα θέματα, όπως πώς να αιχμαλωτίζουν οι γυναίκες τους άντρες τους, εφαρμογές marketing στην τρομοκρατία και άλλα πολλά. Συνοψίζοντας, έχουμε πολύ καλό σενάριο, φοβερό χιούμορ, καταπληκτικούς συμπρωταγωνιστές και happy ατμόσφαιρα.



### GAMEPLAY

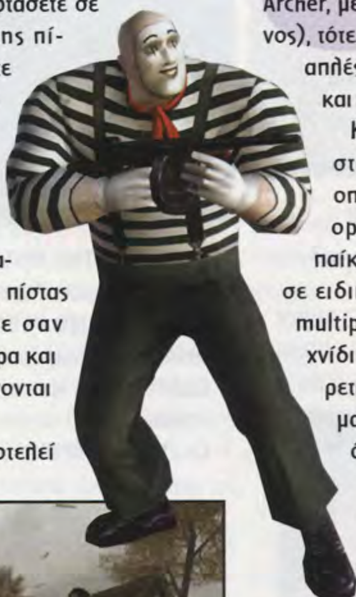
Πλέον τα νέα games σπάνια ανήκουν σε μια μόνο κατηγορία. Τα παλιά κλασικά action πλέον έχουν καταλήξει να είναι action/tactical ή action/stealth. Τα RTS μπορεί να έχουν στοιχεία RPG, ενώ τα RPGs και στοιχεία action (το γνωστό hack'n'slash). Γι' αυτό, λοιπόν, το NOLF δεν είναι απλώς ένα action παιχνίδι: Είναι ένα action-stealth-tactical(ανάσα)-RPG με τα όλα του και αφήστε με να σας εξηγήσω αμέσως τι εννοώ. Action είναι για τους ευνόητους λόγους του first person shooter, μπορούμε να το πούμε, όμως, και stealth διότι έχει ένα πολύ ωραίο σύστημα, που σας δίνει τη δυνατότητα να κρύβεστε από τους αντιπάλους. Επιπλέον είναι tactical λόγω της πολυπλοκότητας των αποστολών, των διάφορων gadgets της Cate Archer και των εναλλακτικών τρόπων ολοκλήρωσης κάθε αποστολής πέραν του hack'n'slash. Τέλος, είναι και RPG καθώς διαθέτει ένα μη γραμμικό σύστημα ανέλιξης των δυνάμεων της Cate Archer με skill-points.

Σε κάθε αποστολή η Cate έχει κάποια βασικά objectives, στην πορεία όμως φυτρώνουν σαν μανιτάρια secondary objectives, τα οποία δεν συμφέρει να αγνοήσετε... όπως κάνετε σε άλλα παιχνίδια. Διότι εάν τα προσπεράσετε, τότε ΔΕΝ θα πάρετε τα extra skillpoints ως αμοιβή και έτσι η Archer δεν θα μπορεί

## Ξέρετε ότι...

...αναρωτήθηκα τι είναι τελικά το No One Live Forever 2; Απλώς εντυπωσιακό ή κάτι ενδιαφέρον; Κατέληξα, λοιπόν, στο ότι είναι απλώς εντυπωσιακό... Ενδιαφέροντα παιχνίδια δεν υπάρχουν τη σήμερον ημέρα. Τρώμε κονσέρβες, πάρτε το χαμπάρι, και άμα βγει ποτέ κανένα ενδιαφέρον παιχνίδι, τότε θα θαφτεί από τις άλλες εταιρείες εν ριπή οφθαλμού. Φετινό παράδειγμα; Το καταπληκτικό Freedom Force. Ισως μερικοί να μην το έχετε καν ακούσει...

να είναι τόσο καλή όσο θα ήταν εάν τα είχατε αποκτήσει. Παρά το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τα secondary objectives, ενδεχομένως να σας κουράσουν (αυτό ήταν το κακό, το χειρότερο ακολουθεί παρακάτω). Και επειδή ουδέν κακό αμιγές... χειρότερου (τι σας έλεγα;), θα φτάσετε σε ορισμένα σημεία της πίστας και θα ψάχνεστε για το τι πρέπει να κάνετε προκειμένου να την ολοκληρώσετε. Για ένα ή δύο αντικείμενα τα οποία παραβλέψατε σε ένα σημείο της πίστας μπορεί να γυρνάτε σαν τους ... για αρκετή ώρα και τα νεύρα σας θα γίνονται τσατάλια.



Το παραπάνω αποτελεί



**Η γραφική αναπαράσταση του ανεμοστρόβιλου είναι κορυφαία. Αυτή την αποστολή δεν θα την ξεχάσετε ποτέ!**

ίσως το μοναδικό μελανό σημείο στο NOLF 2. Ανάμεσα στις σπουδαίες δυνατότητες που προσφέρει το gameplay είναι και η επιλογή αναζήτησης των πτωμάτων των εχθρών. Με ένα γρήγορο ψάξιμο (δηλαδή πατώντας απλώς το κουμπί) μπορείτε να ανασύρετε τα εμφανή όπλα και πυρομαχικά, ενώ εάν περιμένετε μέχρι η μπάρα του search να γεμίσει, τότε υπάρχει η πιθανότητα να βρείτε και άλλα πράγματα πολύ πιο ενδιαφέροντα. Στον τομέα του stealth το παιχνίδι θυμίζει πάρα πολύ το Thief. Ο ήχος που κάνετε όταν περπατάτε εξαρτάται από το πόσο καλοί είστε στο skill του stealth, την ταχύτητα με την οποία κινείστε και το υλικό από το οποίο είναι το έδαφος. Ενώ εάν θέλετε να κρυφτείτε, μπορείτε να το κάνετε μόνο όταν εμφανίζεται το σύμβολο με το μάτι, δηλαδή όταν είστε σε σκοτεινά σημεία και όταν είστε ακίνητοι.

Ενα καταπληκτικό στοιχείο του εξελιγμένου A.I. του παιχνιδιού είναι ότι όταν κάποιος αντίπαλος σας δει, μπορείτε να τρέξετε στην κοντινότερη διασταύρωση, να βρείτε μια γωνιά, να κρυφτείτε και τότε ο αντίπαλος να σας χάσει. Βέβαια, εάν δεν είναι το στυλ σας να κρύβεστε ή αν το παίζετε γυναικούλα (δεν παίζει ρόλο που σας λένε Cate Archer, μέσα σας κρύβεται ένα αντρικό κτήνος), τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πιο απλές τακτικές επίθεσης, εκκαθάρισης και τα συναφή.

Κλείνοντας, θα ήθελα να σταθώ στο καταπληκτικό multiplayer, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα για co-op mode, όπου μπορούν αρκετοί παίκτες να ενώσουν τις δυνάμεις τους σε ειδικές αποστολές αποκλειστικά για multiplayer co-op! Επιτέλους, ένα παιχνίδι ...ξύπνησε και έκανε κάτι διαφορετικό στο multiplayer. Ας παραδειγματιστούν και άλλες εταιρείες που όχι μόνο δεν ξέρουν τι εστί co-op, αλλά δεν έχουν ιδέα ότι το PC υποστηρίζει multiplayer και το θεωρούν κονσόλα (βλ. Hitman 2, The Thing και άλλα πολλά).

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εν ολίγοις, η νέα Jupiter engine της Lithtech κάνει παπάδες. Από την πρώτη κιόλας αποστολή, μόλις δείτε τα υπέροχα γραφικά του τοπίου με τους καταρράχτες και το ποταμάκι, θα ψάχνετε τη φωτογραφική μηχανή σας για να απαθανατίσετε τη σκηνή. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι καταπληκτικά, ιδίως τα πρόσωπα και οι εκφράσεις που μπορούν να πάρουν, ενώ η κίνησή τους είναι πολύ ρεαλιστική. Ιδιαίτερη βαρύτητα έχει δοθεί στα γυναικεία μοντέλα, τα οποία ομολογουμένως είναι πολύ όμορφα, με πλούσια... εμ πώς να το πω, χαρίσματα (το βρήκα) και πολλές καμπύλες. Ιδίως η πρωίδα μας, η Cate Archer, είναι μια κουκλάρα. Το κακό είναι ότι δεν υπάρχει επιλογή για 3rd Person Action και έτσι δεν μπορείτε να την απολαμβάνετε συχνά, παρά μόνο στα cut scenes. Ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα, με ικανοποιητικό speech και μουσική που θα σας αφήσει αδιάφορους, για να μην πω ότι σε ορισμένες πίστες ίσως και να σας εκνευρίσει.

## THE END

Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μου επέτρεψε να επεκταθώ σε πολλές λεπτομέρειες του καταπληκτικού NOLF 2. Μοναδικό αρνητικό σημείο του αποτελούν οι κουραστικές αποστολές, αλλά αυτό συμβαίνει μόνο μέχρι τη μέση του παιχνιδιού. Από εκεί και πέρα το παιχνίδι γίνεται καταπληκτικό και παραμένει έτσι μέχρι τον τερματισμό. Gadgets, όπλα, εξέλιξη χαρακτήρα, ατμόσφαιρα, χιούμορ, δράση, τακτική... το No One Lives Forever 2 τα έχει όλα αυτά και θα σας ενθουσιάσει. Ηδη στο εξωτερικό αρχίζει και σημειώνει υψηλές πωλήσεις και πιστεύω ότι την ίδια αναγνώριση θα βρει και όταν έρθει στην πατρίδα μας. Ενα υπέροχο χριστουγεννιάτικο δώρο για τους απανταχού φίλους των action games, που δεν θα τους ενοχλούσε για μια φορά να προσωποποιήσουν έναν ήρωα με λαχταριστές καμπύλες. PC



**Θανάσιμη ομορφιά, όμοια με αυτήν του αρχισυντάκτη μας :).**

### Επιδόσεις

| ΓΕΝΙΚΑ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | ΑΝΤΟΧΗ | ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ |
|---|---|---|---|---|---|
| 94 | 94 | 87 | 95 | 93 | 99 |

Παρόλο που ο ήρωας του παιχνιδιού είναι γυναίκα (όχι δεν είμαι φαλλοκράτης), το παιχνίδι είναι καταπληκτικό, τα έχει όλα... τα κάνει όλα.

# hints & tips



**Και αυτό το μήνα έσπασα τα νεύρα των αξιαγάπητων παιδιών του τμήματος DTP για να τους πείσω να χωρέσουν τη μεγάλη λίστα με τα Inventory Cheat Codes του Icewind Dale 2. Μπορεί να κουράστηκα, αλλά τα κατάφερα! Πάρτε τα, λοιπόν, και σε καλή μεριά!**

## AGE OF MYTHOLOGY

Πατήστε το πλήκτρο Enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω κωδικούς:

- **JUNK FOOD NIGHT:** Κερδίζετε 1.000 food
- **ATM OF EREBUS:** Κερδίζετε 1.000 gold
- **TROJAN HORSE FOR SALE:** Κερδίζετε 1.000 wood
- **BAWK BAWK BOOM:** Κερδίζετε τη θεϊκή δύναμη "Chicken Meteor"
- **DIVINE INTERVENTION:** Ενεργοποιείτε μια χρησιμοποιημένη god power
- **L33T SUPA H4XOR:** Οι κατασκευές ολοκληρώνονται ταχύτερα
- **WUV WOO:** Εμφανίζεται ένας ιπτάμενος, μοβ ιπποπόταμος (!!!)
- **TINES OF POWER:** Εμφανίζεται ένα forkboy
- **LAY OF THE LAND:** Αποκαλύπτετε όλο το χάρτη
- **UNCERTAINTY AND DOUBT:** Αποκρύπτει το χάρτη
- **O CANADA:** Κερδίζετε μια ακτίνα λέιζερ
- **WRATH OF THE GODS:** Κερδίζετε Lightning storms, earthquakes, meteors και tornados



- **I WANT TEH MONKEYS!!!!!:** (Προσοχή στα θαυμαστικά) Εμφανίζονται πολλές μαϊμούδες
- **MOUNT OLYMPUS:** Κερδίζετε τη μέγιστη τιμή στο favor
- **PANDORAS BOX:** Νέες, τυχαίες god powers
- **IN DARKEST NIGHT:** Παίζετε τη νύχτα
- **RED TIDE:** Το νερό αποκτά κόκκινο χρώμα
- **SET ASCENDANT:** Αποκαλύπτει όλα τα ζώα του χάρτη



- **CONSIDER THE INTERNET:** Μειώνει την ταχύτητα των μονάδων
- **ISIS HEAR MY PLEA:** Κερδίζετε έναν στρατό με μικρούς ήρωες
- **GOATUNHEIM:** Μετατρέπει τους εχθρούς σε πρόβατα
- **CHANNEL SURFING:** Οι μονάδες μπορούν να περπατήσουν επάνω στο νερό
- **FEAR THE FORAGE:** Κερδίζετε τη θεϊκή δύναμη "Walking Berry Bushes"
- **THRILL OF VICTORY:** Κερδίζετε το σενάριο

## DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

Πατήστε το [Esc], έπειτα το πλήκτρο Team Chat key (L) και δώστε κάποιο από τα παρακάτω cheats με την εντολή /tell (π.χ. /tell godmode):

- **godmode:** God Mode
- **ammo:** Τα όπλα δεν χρησιμοποιούν πια πυρομαχικά
- **stats:** Game Stats
- **fly:** Fly Mode
- **invis:** Γίνεστε αόρατοι
- **winmission:** Κερδίζετε την αποστολή
- **losemission:** Χάνετε την αποστολή
- **give #:** Αποκτάτε αντικείμενο # (0-44)
- **fovs:** Βλέπετε το οπτικό πεδίο του εχθρού





AGE OF MYTHOLOGY



DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

## GETTYSBURG

.Πατήστε SHIFT+ENTER και αφού δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς, πατήστε ENTER για να τους ενεργοποιήσετε.

- **Reynolds (Union); Hill (Confederate):** Ενισχύσεις
- **Hancock (Union); Jackson (Confederate):** Σας απαλλάσσει από το στρες
- **Hooker (Union); Longstreet (Confederate):** Σας δίνει οχυρά
- **Halleck (Union, Confederate):** Computer vs Computer
- **Sheridan (Union); Lee (Confederate):** Οδηγεί το στρατό
- **Buford (Union); Stuart (Confederate):** Επιστρέφει το ρολόι στην αρχική ώρα
- **Sedgewick (Union); Pickett (Confederate):** Προχωρεί το ρολόι στο τέλος
- **Custer (Union); Harrison (Confederate):** Αποκαλύπτει τα σχέδια των εχθρών

## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Το παρακάτω tip απαιτεί να αλλάξετε κάποια αρχεία του παιχνιδιού. Καλύτερα να κάνετε ένα backup των αρχείων προτού επιχειρήσετε οτιδήποτε.

Μπορείτε να ξεκλειδώσετε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες μειώνοντας τις τιμές τους στο 0 ή σε κάποιο μικρό ποσό. Για να το κάνετε, χρησιμοποιήστε το notepad, ανοίξτε το αρχείο cars.ini που βρίσκεται στο φάκελο του παιχνιδιού (πχ: C:\Program Files\EA Games\Need For Speed Hot Pursuit 2\Edit Cars\ ). Ομοίως, ανοίξτε το αρχείο Tracks.ini (C:\Program Files\EA Games\Need For Speed Hot Pursuit 2\Edit Cars\tracks\). Δώστε τις παραπάνω τιμές και καθαρίσατε!

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Ανοίξτε το αρχείο Hitman2.ini με κάποιο text editor και προσθέστε "EnableCheats1" χωρίς τα εισαγωγικά ακριβώς κάτω από το



EnableConsole. Πλέον, θα μπορείτε να ενεργοποιείτε τα παρακάτω cheats γράφοντάς τα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- **IOIRULEZ ή IOIRULEY:** God Mode on/off
- **IOIGIVES:** Όλα τα όπλα και αντικείμενα
- **IOIHITLEIF:** Health
- **IOISLO:** Slow motion on/off
- **IOIER:** Bomb Mode on/off
- **IOIHITALI:** Ali Mode on/off
- **IOILEPOW:** Special attack Mode on/off
- **IOIGRV:** The force of gravity Mode on/off
- **IOINGUN:** Nail rifle Mode on/off
- **IOIPOWER:** Mega Power

## BLOOD OMEN 2

Πατήστε γρήγορα τα πλήκτρα για: Block, Auto Face, Dark Gift Menu, First Person Look, Action, Use Dark Gift, Suck Blood στο βασικό μενού του παιχνιδιού. Ακούγεται μια φωνή που λέει "Go Cheese". Απ' τη στιγμή που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα έχετε στην κατοχή σας το Soul Reaver και μια Iron Armor, έτσι για την καλή καρδιά!

Χρησιμοποιήστε ένα text editor και πειράξτε το αρχείο "game.erg" που βρίσκεται στο φάκελο "Data". Στην ακολουθία "-bo2 kain debug flags\kain's invulnerable"=1 αφαιρέστε το "-" ώστε να γίνει "bo2 kain debug flags\kain's invulnerable"=1. Τσάφ! Τώρα είστε άτρωτοι!

## ROLLER COASTER TYCOON 2

Αλλάξτε το όνομα ενός guest με κάποιο από τα παρακάτω ώστε να αποκτήσετε όσα ακολουθούν:

- **Chris Sawyer:** Θα πάρει φωτογραφίες των δρομολογίων
- **Simon Foster:** Θα ζωγραφίσει δρομολόγια
- **Melanie Warn:** Ανεβάζει τον guest σε επίπεδο completely happy
- **Katie Brayshaw:** Χαιρετά όποιον συναντά
- **John Wardley:** Αναφωνεί "Wow!" όποτε βλέπει μια καλή μηχανή
- **Damon Hill:** Τρέχει με διπλή ταχύτητα στα Go Karts
- **Michael Schumacher:** Τρέχει ακόμα γρηγορότερα
- **Mr Bean:** Τρέχει πολύ (μα πάρα πολύ) αργά στα Go Karts

## NO ONE LIVES FOREVER 2

Πατήστε το T κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και δώστε τους παρακάτω κωδικούς:



- **armor:** Full armor
- **health:** Full health
- **skillz:** Αποκτάτε Skillpoints (level 3 έως 4)
- **poltergeist:** Γίνεστε αόρατοι
- **maphole:** Περνάτε επίπεδο
- **pos:** Βλέπετε τη θέση σας position
- **build:** Βλέπετε τον αριθμό version

Για να σκοτώσετε κάποιον αντίπαλο με κάποιο μη θανάσιμο όπλο, χτυπήστε τον με αυτό και όσο είναι αναίσθητος, σηκώστε το σώμα και πετάξτε το από τουλάχιστον 3 σκαλιά. Πάπαλα...



BLOOD OMEN 2



NO ONE LIVES FOREVER 2



## ICEWIND DALE II

Τρέξτε το configuration utility του παιχνιδιού και ενεργοποιήστε την επιλογή cheat console. Πατήστε μετά [Ctrl] + [Tab] για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού. Δώστε κάποιον από τους πιο κάτω κωδικούς:

- **ctrlaltdelete:hans():** Τηλεμεταφέρετε τους επιλεγμένους χαρακτήρες στο σημείο του pointer
- **ctrlaltdelete:addgold():** Αποκτάτε το δεδομένο ποσό χρυσού



- **ctrlaltdelete:explorearea():** Αποκαλύπτεται ο χάρτης
- **ctrlaltdelete:setcurrentxp(number):** Σετάρετε το experience των επιλεγμένων χαρακτήρων
- **ctrlaltdelete:addspell("spell name"):** O επιλεγμένος χαρακτήρας αποκτά το δεδομένο spell.
- **ctrlaltdelete:movetoarea("AR#"):** Φορτώνετε τη δεδομένη area (μπορείτε να δείτε τα αρχεία στο data directory του δεύτερου CD)
- **ctrlaltdelete:firstaid():** Δώστε potions και scrolls
- **ctrlaltdelete:jeffkattacks():** Καλέστε ένα τέρας να σας επιτεθεί
- **ctrlaltdelete:jeffkdefends():** Καλέστε ένα τέρας να σας υπερασπιστεί
- **ctrlaltdelete:midas():** Αποκτήστε 500 gold

### TA INVENTORY CHEAT CODES TOY ICEWIND DALE II

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| **Cloaks** | |
| 00CLCK02 | Protection +3 |
| 00CLCK03 | Displacement (+4 στο Save vs Missile) |
| 00CLCK04 | Non-Detection (αόρατοι στα scrying spells) |
| **Bracers** | |
| 00BRAC01 | Bracers |
| 00BRAC02 | Defense +2 |
| 00BRAC03 | Defense +3 |
| 00BRAC04 | Defense +4 |
| 00BRAC05 | Archery |
| 00BRAC10 | Expertise |
| 00BRAC11 | Icelandic Pearl (+? στο Save vs Cold) |
| **Belts** | |
| 00BELT03 | Bluntness (+3 στο Save vs Blunt Weapons) |
| 00BELT04 | Piercing (+3 στο Save vs Piercing Weapons) |
| 00BELT05 | Beautification (μόνιμο Blessing) |
| **Boots** | |
| 00BOOT01 | Boots of Speed (hack στο +32 available) |
| 00BOOT02 | Stealth (+2 στο Hide) |
| 00BOOT03 | North (+? στο Save vs Cold) |
| 00BOOT04 | Avoidance (+4 στο Save vs Missile) |
| 00BOOT05 | Grounding (+4 στο Save vs Electricity) |
| 00BOOT09 | Winterbranch (άτρωτοι στα Snare, Entangle) |
| 00BOOT14 | Yeti (+? στο Save vs Cold) |

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| 00BOOT15 | Snow Wolf (+? στο Save vs Cold, +1 Char) |
| **Armor** | |
| 00CHAN06 | Baleful (+7? Char-3, άτρωτοι στο Mind) |
| 00CHAN07 | Elven Chain of the Hand (+8?) |
| 00CHAN08 | Armor of Life (Regen+1, +8?) |
| 00CHAN09 | Ogien's Armor (+7?) |
| **Wands** | |
| 00WAND01 | Wand of Fear |
| 00WAND02 | Wand of Magic Missiles |
| 00WAND03 | Paralyzation |
| 00WAND04 | Fire (6d6, 6d6+6) |
| 00WAND05 | Lightning (6d6) |
| 00WAND06 | Sleep |
| 00WAND07 | Summon Monster (Summon Monster II) |
| 00WAND08 | Wand of Heaves (Cleric wand) |
| **Gems** | |
| 00GEM01 through 00GEM30 | Various valid Gems |
| 00GEM26 | Diamond (χρειάζεται για τα Airship Quest, Chapter II) |
| 00GEM29 | Kings Tears |
| 00GEM30 | Rouge Stone |
| **Weapons** | |
| 00HFSLDB | Long Sword: Delnar's Healing Blade |
| 00HFSLDY | Long Sword: Sword of Gleaming Dykahst |

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| 11HFSLHE | Long Sword: Golden Heart of ‹Όνομα χαρακτήρα› |
| 50HFSLWB | Long Sword: Barrow Wight's Blade |
| 60HFSLHA | Long Sword: Light of Cera Sumat |
| 63HFSCSS | Scimitar: Scimitar of the Soulless |
| 00HFSCCS | Scimitar: Caernach's Silver Sickle |
| 00HFSDT | Great Sword: Dwelnar's Folly |
| ZZR6HFWB | Great Sword: Thunder's Shock |
| 11HFSTWS | Great Sword: Saga of Wandering Sky |
| 00HFSBBS | Bastard Sword: Know Thy Family |
| 00HFSBRC | Bastard Sword: Order's Nemesis |
| 00HFSBWR | Bastard Sword: Bloody Wroth |
| 00HFSSLS | Short Sword: Lolth's Cruel Sting |
| 00HFSSSK | Short Sword: Assassin's Blade |
| 00HFSSTD | Short Sword: Shame of Thy-Dunag |
| 00HFAXAS | Battle Axe: Soul Stealer |
| 00HFAXBA | Battle Axe: Scales of Balance |
| 00HFAXSP | Battle Axe: Death's Ally |
| 11HFAXKS | Battle Axe: Kegsplitter of Shaengarne Ford |

- **ctrlaltdelete:setchapter(number):** Σετάρετε το chapter (0-6)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δώστε ctrlaltdelete:enablecheatkeys() code για να χρησιμοποιήσετε τα εξής πλήκτρα:

- **[Ctrl] + A:** Σκρολάρετε εμπρός τα δεδομένα character sequences
- **[Ctrl] + S:** Σκρολάρετε πίσω τα δεδομένα character sequences
- **[Ctrl] + C:** Ξαναδείτε την εισαγωγή του chapter
- **[Ctrl] + F:** Γυρίζετε το επιλεγμένο χαρακτήρα γύρω απ' τον άξονά του
- **[Ctrl] + M:** Πληροφορίες για την περιοχή σας
- **[Ctrl] + J:** Τηλεμεταφέρετε τους επιλεγμένους χαρακτήρες στο σημείο του pointer
- **[Ctrl] + Y:** Σκοτώνετε το επιλεγμένο unit
- **[Ctrl] + K:** Σκοτώνετε το επιλεγμένο τέρας ή αφαιρείτε χαρακτήρα από την ομάδα
- **[Ctrl] + R:** Γιατρεύετε τον επιλεγμένο χαρακτήρα
- **[Ctrl] + U:** Αποκτάτε περισσότερα experience points
- **[Ctrl] + X:** Εμφανίζετε το pointer position και το search square
- **[Ctrl] + 1:** Ανατρέξτε στα armor levels
- **[Ctrl] + 2:** Σκοτεινιάζει την οθόνη
- **[Ctrl] + 3:** Φωτίζει την οθόνη
- **[Ctrl] + 4:** Εμφανίζει τα πολύγωνα
- **[Ctrl] + 6:** Μεταμορφώνει το χαρακτήρα στον επόμενο
- **[Ctrl] + 7:** Μεταμορφώνει το χαρακτήρα στον προηγούμενο
- **[Ctrl] + 9:** Εμφανίζει τα bounding boxes

PC



Δώστε τον παρακάτω κωδικό στην κονσόλα, πατώντας Ctrl-tab:
**ctrlaltdel:createitem("x", #)** Οπου "x" είναι ο κωδικός του αντικειμένου και "#" είναι η ποσότητα.
Για παράδειγμα, για να πάρετε 20 diamonds, θα γράψετε **ctrlaltdel:createitem("00GEM26", 20)**

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| 51HFAXDF | Battle Axe: Duergar-Forged Doom Axe |
| ZZI6HFSC | Battle Axe: Mighty Scale-cleaver |
| 00HFAXBB | Great Axe: Cowards Flight |
| 00HFAXWT | Great Axe: Grim Widow-Through |
| 11HFAXEW | Great Axe: Executioner's Wife |
| 00HFAXBD | Throwing Axe: Big Black Flying-Death |
| 00HFAXCK | Throwing Axe: Stormshifter |
| 00HFAXSC | Throwing Axe: Screaming Axe |
| 11HFAXHO | Throwing Axe: Dullcobble's Axe |
| 00HFHMPH | Warhammer: Masher |
| 00HFHRSC | Warhammer: Hammer of Lightning |
| 11HFHRCR | Warhammer: Slow and Steady |
| 51HFHRDA | Warhammer: Hammer of Utter Darkness |
| 51HFHRVA | Warhammer: The Dire-Hammer Valorfoe |
| 63HFHRBI | Warhammer: Xvim's Brutal Impact |
| 00HFBCAG | Bow: Mithril Arc |
| 00HFBLFK | Bow: Triumphant Flamekiller |
| 00HFBLSF | Bow: Sophia's Arc |
| 00HFBLSR | Bow: Great Sun-Reacher |
| 00HFBSEH | Bow: Swift Eye of the Hunter |
| 00HFBSRS | Bow: Furious Rabbit Slayer |

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| 00BWHXHF | Crossbow: Hagnen's Folly |
| 00BWLXHF | Crossbow: Hagnen's Foolishness |
| 00HFHXGE | Crossbow: Beloved Geloise |
| 00HFHXHF | Crossbow: Folly of Hagnen Odestone |
| 00HFHXIA | Crossbow: Mithril Arbalest |
| 00HFHXMR | Crossbow: Shielded Mailripper |
| 00HFLXHF | Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone |
| 00HFLXIM | Crossbow: Iron Mary's Bold Reply |
| 00HFLXMB | Crossbow: Makavail's Swift Bane |
| 51HFHXDB | Crossbow: Dragu's Doom Bolter |
| 51HFHXHB | Crossbow: Dragu's Hell Bolter |
| 00HFSGCT | Nimble Cat-tail |
| 00HFSGSS | Sling: Sun-kissed Sparrow |
| 11HFSGLH | Sling: Left Hand of Darkness |
| 00HFCBHK | Club: Club of Confusion |
| 11HFCBMK | Club: Paths of Kuldahar |
| 63HFCBMP | Club: Monkey Paw of Extreme Prejudice |
| 50HFCLBT | Club: Belib's Amazing Everlasting Torch |
| 00HFMEAR | Mace: Glowing Azure Rod |
| 00HFMECF | Mace: Iron Hand of Ohanion |
| ZZJ6HFMM | Mace: Selune's Blessing |
| 00HFMRMG | Morningstar: Lathander's Gift |
| 00HFMRMS | Morningstar: Mountains of Selune |

| Κωδικοί | Περιγραφή |
|---|---|
| 00HFFLFV | Flail: Demon's Breath Flail |
| 00HFFLSR | Flail: Chains of Righteous Strength |
| 00HFMRSS | Flail: Svirfneblin Skull |
| 11HFFLBC | Flail: Black Chimes |
| 63HFFLPF | Flail: Pustule's Flail of Boils |
| 00HFSFDD | Stave: Delnar's Lightning Stave |
| 11HFSFPI | Stave: Iron-Banded Staff |
| 12HFSFWS | Stave: Caballus' Whispering Staff |
| 51HFSFRH | Stave: Ryomaru's Harmless Staff |
| 00STAF86 | Stave: Phantom Staff |
| 00STAF89 | Stave: Staff of Fireballs |
| 00HFSRIM | Spear: Life's Blood Drinker |
| 11HFSRNP | Spear: Twelve Paces |
| 50HFSRKS | Spear: Kyosti's Hunting Spear |
| 63HFHBPB | Halberd: Pudu's Fiery Blight |
| 00HFHBDC | Halberd: Hand of the Buccaneer |
| 00HFHBHL | Halberd: Holy Hammer of Lucerne |
| 00HFDGFW | Dagger: Dagger of Closing Arguments |
| 00HFDGPF | Dagger: Ysha's Sting |
| 11HFDGGH | Dagger: Goblin Slayer |
| 50HFDGLT | Dagger: Black Lamia's Tongue |
| 52HFDGSH | Dagger: Baron Sulo's Hook |
| 61HFDGWS | Dagger: Wyvern Stinger |
| 62HFDGXF | Dagger: Xvimian Fang of Despair |




# Adventure SOS

# SYBERIA

## Η συνέχεια της λύσης του παιχνιδιού

**Ξαναπαίζοντας το Syberia για να γράψω τη λύση αυτή, ξαναζώ τη μοναδική ατμόσφαιρα, τη μαγεία του. Αυτό όπως και τα Riven και Pandora Directive τα θεωρώ τα τρία καλύτερα από τα adventures της νέας γενιάς που έχω παίξει. Χωρίς την παραμικρή αμφιβολία, πρόκειται για το κορυφαίο - και με διαφορά - adventure της χρονιάς που πέρασε. Επειδή ο Δεκέμβριος είναι ο μήνας των εορτών, σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα ως δώρο είτε στον εαυτό σας είτε σε έναν φίλο σας. Να είστε σίγουροι ότι παίζοντάς το θα περάσουν πολλά χρόνια μέχρι να χαθεί η τόσο βαθιά συγκίνηση που θα σας χαρίσει.**

Παίρνοντας τα valadilene voice cylinder και τα press cuts που γράφουν για το θάνατο του μικρού Hans από την κρύπτη, φύγε και γύρνα στο οίκημα-εργοστάσιο των Voralberg.

Πάρε το πάνω αριστερά μονοπάτι (NW), το οποίο οδηγεί σε μία ειδική πλατφόρμα. Βλέπεις έναν μοχλό (lever) και ένα μεταλλικό δοχείο (metal canister). Τράβα το μοχλό που είναι σε μια κολόνα στη μέση της πλατφόρμας. Ενα μεταλλικό άγκιστρο (claw) έρχεται και παίρνει το μεταλλικό δοχείο και το μεταφέρει στο εσωτερικό του εργοστασίου.

Γύρνα πίσω στο σιντριβάνι και πάρε το κάτω αριστερά μονοπάτι (SW) που οδηγεί στο εργοστάσιο (καθώς προχωρείς προς το εργοστάσιο παρατήρησε μία τεράστια "ρόδα" - όπως αυτές των νερόμυλων - που είναι ακίνητη). Μπαίνοντας μέσα προχώρησε αριστερά και ανέβα στη μεταλλική σκάλα. Μπες στην πόρτα που είναι ακριβώς στ' αριστερά σου όπως φτάνεις στο κεφαλόσκαλο.

***ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Εγώ εδώ έφαγα το δεύτερο "κόλλημα" στο παιχνίδι, μια και δεν έβλεπα για πάρα πολλές ώρες ότι στο σημείο αυτό υπάρχει μία πόρτα όπου μπορείς να μπεις.*

Βρίσκεσαι στο γραφείο της Anna. Προχώρησε δεξιά και κάνε LOOK πάνω στο γραφείο. Πάρε και διάβασε το γράμμα της Anna προς τον αδελφό της με ημερομηνία 6 Μαρτίου 2002. Μιλάει για το σχεδιασμό ενός "κουρδιστού" τρένου και για τον Oscar, ένα "έξυπνο" automaton που μένει να παραχθεί ακόμη από το εργοστάσιο. Ο Hans θέλει την "cursed "προϊστορική "κούκλα" που είχαν δει στη σπηλιά πριν από 60 χρόνια! Προφανώς είναι αυτή που ήδη έχεις βρει στη σπηλιά περνώντας το ρυάκι. Κάνε επίσης LOOK στα σχέδια για το "κουρδιστό" τρένο. Κάνε LOOK στα τιμολόγια που είναι "καρφιτσωμένα" στην πάνω αριστερή μεριά του γραφείου, τα οποία δείχνουν την άσχημη οικονομική κατάσταση του εργοστάσιου τα δύο τελευταία χρόνια.

Φύγε από το πλάνο του γραφείου και πήγαινε στη βιβλιοθήκη που είναι στον τοίχο στ' αριστερά. Στην πάνω σειρά των βιβλίων κάνε κλικ στο δεύτερο από δεξιά όπως κοιτάς την οθόνη βιβλίο. Το ρολόι θα γυρίσει και από πίσω θα εμφανιστεί ένα μουσικό κουτί με μία αρσενική και μία θηλυκή φιγούρα. Τελειώνοντας η μουσική ένα music cylinder θα βρεθεί στο Inventory σου. Πάρε από το Inventory σου το Valadilene voice cylinder και τοποθέτησέ το στο κάτω μέρος του μουσικού κουτιού.



Εξω από το οίκημα-εργοστάσιο των Voralberg.



Πηγαίνοντας για την ειδική πλατφόρμα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Βλέπεις ένα video sequence με την Anna και τον Hans και το ατύχημα του τελευταίου στη σπηλιά με το mammoth toy doll. Πρόκειται για μία από τις κορυφαίες στιγμές του παιχνιδιού από πλευράς γραφικής απόδοσης όσων συμβαίνουν, αλλά και από τη συναισθηματική ένταση που αυτά αναδεικνύουν. Πάρε το μηχανισμό με τον Hans και την Anna. Στο Inventory σου πρέπει να έχεις τα mammoth toy doll, Valadilene voice cylinder, music cylinder και Hans-Anna Mechanical Toy από τα αντικείμενα που χρειάζεσαι για να ξεκινήσει το τρένο (και το ink bottle που θα το χρειαστείς λίγο αργότερα). Φύγε από το κοντινό πλάνο της βιβλιοθήκης και βγες έξω από το γραφείο της Anna.

Κατέβα κάτω τη μεταλλική σκάλα και προχώρησε στην αριστερή μεριά της οθόνης. Προχώρησε ξανά αριστερά. Δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη μητέρα σου (στο κέντρο του δωματίου όπου βρίσκεσαι βλέπεις το μεταλλικό δοχείο που "έδιωξες" με το άγκιστρο από την ειδική πλατφόρμα λίγο πριν). Προχώρησε και μπες στην πόρτα που φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Βλέπεις το automaton Oscar "πιασμένο" σε μία μεταλλική μπάρα. Πήγαινε στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και βρίσκεσαι στο πίσω μέρος του δωματίου αυτού. Με το μοχλό που είναι στο κέντρο χαμήλωσε τα σχοινιά που κρατούν υψωμένο τον Oscar. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μίλησέ του. Ο Oscar είναι ένα model XZ2000 φτιαγμένο ώστε να είναι μηχανο-οδηγός τρένου και μπορεί να οδηγήσει το "ειδικό" κουρδιστό τρένο που είναι στο σταθμό μέσα στο εργοστάσιο. Ρώτησέ τον για όλα. Μαθαίνεις γιατί τα automatons δεν είναι robots και τι χρειάζεται για να φτιάξεις χέρια (model XZ2003) και πόδια (model XZ2005_B). Χέρια έχει, άρα χρειάζεται να φτιάξεις τα πόδια του. Σου δίνει μία punch card του, η οποία είναι απαραίτητη για να φτιάξεις τα μέρη αυτά του σώματός του. Παρατήρησε το χρώμα του ξύλου με το οποίο είναι φτιαγμένος ο Oscar. Βγες έξω από την πόρτα που μπήκες. Πήγαινε κοντά στο μεταλλικό δοχείο που έστειλες στο δωμάτιο αυτό (αλλάζεις οθόνη θέασης). Προσπάθησε να σηκώσεις το δοχείο. Δεν μπορείς. Κάνε κλικ στον μικρό γερανό-ανυψωτήρα αντικειμένων (forklift) που είναι δίπλα σου και αυτός αυτόματα θα μεταφέρει το δοχείο στο μεγάλο στρογγυλό container στο κέντρο της γραμμής παραγωγής στη δεξιά μεριά του εργοστασίου.

**Το γράμμα της Anna προς τον αδελφό της με ημερομηνία 6 Μαρτίου 2002 μιλάει για το σχεδιασμό ενός "κουρδιστού" τρένου και για τον Oscar, ένα "έξυπνο" automaton που μένει να παραχθεί ακόμη από το εργοστάσιο.**

Φύγε και πήγαινε όλο δεξιά. Στο βάθος θα δεις μία μικρή πόρτα. Μπες μέσα και προχώρησε στο κάτω μέρος του δωματίου. Στα δεξιά σου θα δεις να "κρέμεται" μία μικρή αλυσίδα (όπως αυτές από τα καζανάκια). Τράβηξέ την και ένα hamster automaton έρχεται και ενεργοποιεί με την κίνησή του την τροχαλία στο νερό, που έβλεπες ακίνητη καθώς έμπαινες στο εργοστάσιο λίγο πριν. Τώρα τράβα το μοχλό που είναι στο έδαφος στ' αριστερά σου και θα δώσεις ενέργεια σ' όλο το εργοστάσιο.

Φύγε από εδώ και γύρνα πίσω στη μεταλλική σκάλα, δίπλα στην είσοδο του εργοστασίου. Ανέβα πάνω, αλλά αυτή τη φορά μην μπεις στο γραφείο της Anna. Αντίθετα προχώρησε όλο αριστερά, ανέβα τη νέα μικρή σκάλα και θα φτάσεις στο control panel της γραμμής παραγωγής. Κάνε LOOK σ' αυτό και στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου την Oscar's card και βάλε την στην ειδική υποδοχή που είναι στο κέντρο και λίγο πιο κάτω του control panel. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στην κάτω αριστερά γωνία (θ' ανάψει ένα μικρό κόκκινο φως), ο οποίος αντιστοιχεί στη γραμμή παραγωγής 3 (το κουμπί 3 στα δεξιά θα φωτιστεί με ένα κίτρινο χρώμα). Παρατήρησε ότι κινώντας το μοχλό στα δεξιά, διαλέγεις την επιφάνεια που θα έχει αυτό που θα φτιάξεις. Από την αρχική θέση (μεταλλικό στο χρώμα του control panel) κάνοντας κλικ στο μοχλό βλέπεις κατά σειρά τα χρώματα: καφέ, σκούρο μεταλλικό, ανοικτό προς το κίτρινο - λευκό, σκούρο καφέ, ανοικτό καφέ και, τέλος, ξαναγυρνάς στο αρχικό μεταλλικό χρώμα. Με το μοχλό αυτό διάλεξε το ανοικτό προς το κίτρινο - λευκό χρώμα. Από την αρχική θέση το διαλέγεις, κάνοντας τρία κλικ στο μοχλό αυτό. Τώρα πια κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στο κέντρο του control panel και ακριβώς δεξιά από την κάρτα. Θα δεις τη γραμμή παραγωγής να δημιουργεί


Πηγαίνοντας για το εργοστάσιο.


Μέσα στο εργοστάσιο, στα δεξιά, είναι η γραμμή παραγωγής.

δύο πόδια όπως ακριβώς τα θέλει ο Oscar (αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα δεις ένα video sequence όπου ένα μεταλλικό ράμφος διαλέγει το σωστό ξύλο, το κόβουν, το τρυπούν και, τέλος, φτιάχνουν τα πόδια).

Πήγαινε κάτω, στα δεξιά της γραμμής παραγωγής από τον κεντρικό διάδρομο και μάζεψε τα πόδια. Γύρνα στο δωμάτιο όπου είναι ο Oscar και δώσε τα πόδια που μόλις έφτιαξες. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, ο Oscar θα σηκωθεί και θα πάει στο τρένο για να το ετοιμάσει.

Φύγε, βγες έξω, και πήγαινε στο σιντριβάνι με τα 5 μονοπάτια. Πάρε το πάνω δεξιά μονοπάτι (NE). Οδηγεί στον Valadilene σταθμό του τρένου. Στο σταθμό προχώρησε νότια και ανέβα στο τρένο. Μπες μέσα και μίλησε στον Oscar. Ρώτησέ τον για την επιλογή "MISSION" και σου ζητά εισιτήριο! Τώρα πια ο Oscar θα είναι στο εκδοτήριο εισιτηρίων, το οποίο θα έχει ανοίξει. Βγες από το τρένο και πήγαινε σ' αυτό. Μίλησε ξανά στον Oscar και ξαναρώτησέ τον για την επιλογή "MISSION". Σου "πουλάει" τρέλα, σου έρχεται να τον πνίξεις, αλλά τελικά σου δίνει το πολυπόθητο εισιτήριο με άγνωστο προς το παρόν προορισμό. Σου δίνει και ένα έγγραφο σχετικά με την αναχώρηση του τρένου, που απαιτεί την υπογραφή του συμβολαιογράφου.

Φύγε από εδώ και πήγαινε στο σιντριβάνι με τα 5 μονοπάτια. Πάρε το πιο νότιο μονοπάτι που σε βγάζει έξω από το εργοστάσιο. Κατέβα όλο αριστερά και μπες στο συμβολαιογραφείο. Η πόρτα του τώρα πια είναι μόνιμα ανοικτή. Μπαίνοντας μέσα προχώρησε νότια και πήγαινε από τη μέσα μεριά του γραφείου (ο συμβολαιογράφος κοιμάται και δεν μπορείς να τον ενοχλήσεις). Κάνε LOOK στο γραφείο, στην εσωτερική γωνία του, και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο μελανοδοχείο-automaton stamp. Πάρε από το Inventory σου το ink bottle και κάνε το κλικ στο μελανοδοχείο αυτό. Το γεμίζεις μελάνι. Από το τμήμα των εγγράφων του Inventory σου πάρε το train release permit και ακούμπησέ το πάνω στο pad. Τώρα πια πάτα το κόκκινο κουμπί. Το automaton σφραγίζει το έντυπο. Πάρε το σφραγισμένο train release permit και βγες έξω.

Ξαναγύρνα στο οίκημα-εργοστάσιο των Voralberg. Από το σιντριβάνι με τα 5 μονοπάτια πάρε το πάνω δεξιά μονοπάτι (NE) - οδηγεί στον Valadilene σταθμό του τρένου. Στο σταθμό προχώρησε νότια και ανέβα στο τρένο. Μπες μέσα και μίλησε ξανά στον Oscar. Δώστε του πρώτα το σφραγισμένο train release και μετά το train ticket. Σ' το επιστρέφει λέγοντάς σου ότι δεν μπορείτε να φύγετε μέχρι να τοποθετηθούν στο διπλανό δωμάτιο του τρένου τα σημαντικά αντικείμενα που απαιτούνται. Προχώρησε στο κάτω μέρος της οθόνης και εν συνεχεία μπες στο δωμάτιο μπροστά σου. Στο δωμάτιο αυτό, στο pedestal που είναι στην μέση, ακούμπησε το Hans - Anna mechanical toy. Παρατήρησε ότι αν στο ειδικό πλαίσιο από κάτω του βάλεις ένα από τα ειδικά cylinders, θα ξαναδείς-ακούσεις ό,τι αυτά περιέχουν.

Τοποθέτησε το mammoth toy doll στην ορθογώνια βάση στην κάτω δεξιά γωνία αυτού του δωματίου. Εν συνεχεία, πήγαινε στο ειδικό έπιπλο-εκθετήριο που είναι στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου και τοποθέτησε στις ειδικές βάσεις τα music cylinder και Valadilene voice cylinder. Ξαναπήγαινε στον Oscar και δώσε του πάλι το train ticket. Ο απίστευτος Oscar σου λέει ότι δεν μπορεί να φύγετε γιατί δεν ξέρει πώς να κουρδίσει το τρένο!

Βγες έξω από το τρένο και κατέβα από τη δεξιά μεριά όπως κοιτάς. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και πήγαινε στο μηχάνημα με τη στρογγυλή "στρόφιγγα" (wheel). Κάνε κλικ στο wheel και θα εμφανιστεί ένας ειδικός άξονας. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι ακριβώς πίσω σου και ο ειδικός αυτός άξονας κουρδίζει το τρένο. Ξανακάνε κλικ στο wheel για να "μαζέψεις" τον άξονα αυτό και τώρα πια ξαναγύρνα στον Oscar. Ακριβώς έξω από το βαγόνι δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τον αρραβωνιαστικό σου Dan. Δώσε στον Oscar το train ticket και αυτή τη φορά, επιτέλους, φεύγετε προς αναζήτηση του Hans. Παρακολούθησε το εντυπωσιακό video sequence.

## 2. BARROCKSTADT UNIVERSITY

Φτάνοντας στον επόμενο σταθμό, προχώρησε μία οθόνη νότια και μίλα στον Oscar. Πρέπει να βρεις τρόπο να μεταφέρεις το τρένο κοντά στην ειδική μονάδα που το κουρδίζει. Μοιάζει ακατόρθωτο, αλλά πρέπει να προσπαθήσεις.

Κατέβα από την αριστερή μεριά της οθόνης όπως κοιτάς και στη νέα οθόνη πήγαινε πάλι αριστερά. Βρίσκεσαι πάνω σε μία γέφυρα με σκαλιά. Προχώρησε προς τα νότια της οθόνης όπως κοιτάς. Προχώρησε όλο αριστερά και θα βρεθείς στην όχθη του ποταμού όπου βρίσκεται και ο Stationmaster. Ρώτησέ τον για όλα, ειδικά για τα birds και mission. Σου λέει ότι πρέπει να φτάσεις το τρένο μέχρι το μεγάλο τείχος. Σου λέει επίσης ότι αν και είναι περήφανος με τα πουλιά του πανεπιστημίου, έχει κάποια προβλήματα με τα Cuckoo birds από το Amerzone, μια και αφήνουν τα αυγά τους στις φωλιές άλλων πουλιών, σπρώχνοντας τα δικά τους αυγά έξω από


Στο γραφείο της Anna.


Μιλώντας με τον Oscar.

αυτές. Ο αετός automaton (μηχανικός), που κανονικά φροντίζει να μαζεύει τα cuckoo eggs από τις φωλιές των άλλων πουλιών, δεν μπορεί να δουλέψει λόγω μίας πτώσης που είχε από την ramp του εξαιτίας μίας σκοτοδίνης! Από την όχθη του ποταμού πάρε το hook και γύρνα πίσω.

Ανέβα στη γέφυρα με τα σκαλιά και φύγε από την αριστερή μεριά όπως κοιτάς. Κάτω φύγε προς τα Βόρεια-δεξιά και στη νέα οθόνη συνέχισε όλο δεξιά. Προσπάθησε να πλησιάσεις τα πουλιά κοντά στη σκάλα για να διαπιστώσεις ότι δεν σ' αφήνουν. Ξαναγύρνα στη βάση της γέφυρας και φύγε αριστερά. Συνέχισε όλο το μονοπάτι για να βρεθείς σε ένα μέρος με κιβώτια και μία κλειστή πόρτα. Γύρνα πίσω και ανέβα τη γέφυρα με τα σκαλιά. Κατέβα από τη μέση και φύγε προς τα Βόρεια (βρίσκεσαι στα δεξιά του τρένου). Συνέχισε στην κατεύθυνση αυτή, αρχικά πας δεξιά, μετά νότια και, τέλος, επειδή αλλάζεις οπτική γωνία, βρίσκεσαι να προχωρείς προς τ' αριστερά. Σε κάθε περίπτωση στα δεξιά σου θα υπάρχει το ποτάμι και στ' αριστερά σου οι γραμμές του τρένου. Συνέχισε όλο αριστερά και θα φτάσεις μπροστά στο μεγάλο τοίχο όπου η Kate θα κάνει σχόλιο για τη winding machine (μηχανή κουρδίσματος του τρένου) που βλέπει μπροστά της και ότι πρέπει να βρει έναν τρόπο να φέρει εδώ το τρένο.

Γύρνα πίσω στο τρένο. Βλέπεις-ακούς τον Oscar να σε φωνάζει. Πήγαινε και μπες στο τρένο. Σου λέει ότι οι πρυτάνεις του πανεπιστημίου σε ζητούν και πρέπει να πας να τους δεις.

Φύγε και βγες έξω. Κατέβα από την αριστερή μεριά όπως κοιτάς. Προχώρησε αριστερά, ανέβα στη γέφυρα και ακολούθησε τη δεξιά μεριά όπως κοιτάς την οθόνη. Κατέβα στη δεξιά μεριά του καναλιού. Προς το παρόν, πήγαινε προς τα πάνω και αριστερά, παράλληλα δηλαδή με το κανάλι. Βλέπεις ένα "μηχάνημα" δίπλα στην όχθη. Πήγαινε σ' αυτό και δες ότι το τηλέφωνο στη δεξιά μεριά του είναι σπασμένο. Κάνε κλικ πάνω του και στο κοντινό πλάνο θα διαπιστώσεις ότι για να το χειριστείς, χρειάζεσαι ένα κλειδί.

Φύγε, προχώρησε νότια και μετά όλο δεξιά. Στην οθόνη που αλλάζεις οπτική γωνία συνέχισε αριστερά και θα βρεθείς μπροστά σε μία μαούνα. Πήγαινε και μίλησε στο ζευγάρι. Ρώτησέ τους για όλα, ειδικά για το HELP. Σου ζητούν 100 δολάρια και να τους ανοίξεις το μηχανισμό του καναλιού, αν θέλεις να σε βοηθήσουν να σύρεις το τρένο μέχρι το μεγάλο τείχος.

Φύγε και προχώρησε προς τα πάνω μέχρι να φτάσεις μπροστά από τη γέφυρα με τα σκαλιά. Εδώ φύγε προς τα δεξιά όπως κοιτάς και βγες έξω από το σταθμό πηγαίνοντας όλο δεξιά προς το πανεπιστήμιο. Μπες μέσα σ' αυτό, προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και στον κεντρικό διάδρομο πήγαινε όλο αριστερά. Στο τέλος του διαδρόμου μπες στην πόρτα. Προχώρησε προς τους τρεις πρυτάνεις. Μίλησε μαζί τους για όλα, αλλά ρώτησέ τους οπωσδήποτε για τον Hans και τα Money. Μαθαίνεις ότι ο Hans σπούδασε εδώ πριν από περίπου 50 χρόνια παλαιοντολογία και είναι ειδικευόμενος στα Μαμούθ. Ο Alexander Valembois έφερε μία μεγάλη συλλογή από πουλιά από το Amerzone. Θα σου δώσουν 100 δολάρια αν επισκευάσεις τη μηχανική bandstand που έφτιαξε ο Hans στην αυλή του πανεπιστημίου.

Βγες έξω από το δωμάτιο, προχώρησε μία οθόνη νότια και μπες στην πόρτα που είναι στα δεξιά σου. Βρίσκεσαι στη βιβλιοθήκη. Κατέβα κάτω και στο πιο κάτω και δεξιά τραπέζι όπως κοιτάς, στη μία άκρη του θα δεις ένα μπλε βιβλίο. Πάρ' το. Διάβασέ το και μαθαίνεις για το red Amerzone cuckoo και την προτίμησή του προς τα Sauvignon grapes (σταφύλια). Ανέβα τη σκάλα στ' αριστερά και πάνω γύρνα προς τα νότια. Θα δεις μία σκάλα. Πήγαινε και ανέβα σ' αυτήν. Πάνω κάνε κλικ στο αναποδογυρισμένο κίτρινο βιβλίο που είναι στην αριστερή μεριά. Είναι ένα βιβλίο για τα φυτά και τα μανιτάρια. Από αυτό μαθαίνεις ότι το Yangala-Cola mushroom αυξάνει την ικανότητα όρασης. Κατέβα κάτω και βγες από τη βιβλιοθήκη.

Στο διάδρομο πήγαινε δεξιά.

***ΣΗΜΕΙΩΣΗ:*** *Παρατήρησε ότι στα αριστερά σου υπάρχει ένα άνοιγμα με μία σκάλα που οδηγεί προς τα πάνω. Παρατήρησε επίσης ότι από εδώ μπορείς να πας άλλη μία οθόνη Βόρεια προς το κεντρικό τεράστιο μαμούθ και ότι από εκεί ανεβαίνει μέσα από αυτή την όχι και τόσο φανερή έξοδο στο αμφιθέατρο του πανεπιστημίου. Εγώ δεν την είχα προσέξει και όταν αργότερα σε καλούν να πας στο αμφιθέατρο, έψαχνα χωρίς να βρίσκω τίποτα.*

*Συνέχισε δεξιά και θα δεις τον καθηγητή Cornelius Pons.*

Η συνέχεια της λύσης στο επόμενο τεύχος...

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

Οσοι θέλετε να μου στέλνετε e-mail, μπορείτε στη διεύθυνση andreas@com pulink.gr. PC



Ενώ τοποθετείς τα αντικείμενα στο ειδικό βαγόνι του τρένου.



Το control panel μέσω του οποίου φτιάχνεις τα πόδια του Oscar.

# The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

# BROKEN SWORD 3

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

# Μία σημαντική συνέντευξη

**Η συνέντευξη που ακολουθεί έχει δοθεί στο συντάκτη Tamas Beregi για το ουγγρικό περιοδικό "GameStar". Η συνέντευξη δόθηκε μετά το York Sightsonic Festival, όπου η Revolution Software έκανε μία επίδειξη του αναμενόμενου παιχνιδιού της BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON.**

Αναδημοσιεύω τη συνέντευξη αυτή για το ειδικό ενδιαφέρον που έχει, αλλά και γιατί αναφέρεται σε μία από τις πρώτες εταιρείες δημιουργίας text adventure games σε ολόκληρο τον κόσμο, την Artic Computing.

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ CHARLES CECIL, ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ BROKEN SWORD 3

*Tamas Beregi: Πώς μπήκατε στο χώρο των computer games και ποιο είναι το πρώτο σας παιχνίδι;*

Charles Cecil: Οταν τελείωσα το σχολείο, χρηματοδοτήθηκα από τη Ford για να σπουδάσω mechanical engineering στο πανεπιστήμιο. Εκεί γνώρισα το σπουδαστή Richard Turner, ο οποίος έγραφε παιχνίδια για τον ZX81. Με προσκάλεσε να γράψω μερικά text adventure games, κάτι που έκανα. Ο Richard βρήκε μία εταιρεία, την Artic Computing, η οποία κυκλοφόρησε τα παιχνίδια αυτά. Σημείωσαν μεγάλη επιτυχία και αποφάσισα ότι τα video games ήταν ο χώρος με τον οποίο θα ασχολιόμουν.

*ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΔΙΚΗ ΜΟΥ: Ενιωσα πολύ μεγάλη συγκίνηση όταν διάβασα για την Artic Computing. Οι πολύ παλιοί πρέπει να την ξέρουν, οι νεότεροι προφανώς όχι. Στο δεύτερο βιβλίο μου, στον πρόλογο, όπου γράφω για την εξέλιξη των adventures τα πρώτα δύσκολα εκείνα χρόνια, έχω μία ειδική αναφορά για την εταιρεία αυτή και τα παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει. Ξεσκονίζοντας τη βιβλιοθήκη μου με τα παιχνίδια του Spectrum, ανακάλυψα ακόμη ένα που δεν το είχα καταγράψει τότε. Τα παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει είναι τα: PLANET OF DEATH, INCA CURSE, SHIP OF DOOM, ESPIONAGE ISLAND, GOLDEN APPLE (1983) και GROUND ZERO (1984). Δυστυχώς, τότε τα προγράμματα δεν έγραφαν τους δημιουργούς τους, έτσι δεν μπορώ να ξέρω ποια από αυτά είναι του Charles Cecil. Αυτό που ξέρω όμως είναι ότι δεν υπάρχει adventurer εκείνης της εποχής που να μην έχει παίξει κάποια από τα προαναφερόμενα παιχνίδια. Πραγματικά συγκινήθηκα μαθαίνοντας ότι και εδώ, όπως και στην περίπτωση της Ultimata Play the Game - RARE, τελικά τα μεγάλα μυαλά εκείνης της εποχής δεν πήγαν χαμένα, αλλά συνεχίζουν να δημιουργούν μέσα από άλλες εταιρείες.*

*T.B.: Τι είναι αυτό που σας τράβηξε στα adventure games; Ποια χαρακτηριστικά του είδους σάς αρέσουν περισσότερο;*

C.C.: Είμαστε fans της αφηγηματικής τέχνης και των συγκινήσεων στα computer games - και το είδος των adventures είναι με διαφορά το καλύτερο για να πετύχεις κάτι τέτοιο. Πάντοτε ρίχναμε μεγαλύτερο βάρος στα παιχνίδια μας στον τομέα του σεναρίου. Το μυστικό της όποιας επιτυχίας τους είναι ότι δημιουργήσαμε σημαντικούς μύθους, όπως αυτός των Knights Templars ή των Mayan Prophecies, φτιάχνοντας φανταστικούς μεν αλλά αληθοφανείς κόσμους. Τα Broken Swords έχουν καταξιωθεί γι' αυτό στις συνειδήσεις των περισσότερων παικτών.

*T.B.: Ποιο παιχνίδι της Revolution Software θεωρείτε ως τη μεγαλύτερη επιτυχία σας;*

C.C.: Το Lure of the Temptress ήταν το πρώτο παιχνίδι μας και ευτυχώς και η πρώτη επιτυχία από πλευράς εμπορικότητας.

*ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΔΙΚΗ ΜΟΥ: Το Lure of the Temptress παραμένει για μένα το κορυφαίο παιχνίδι της Revolution και ένα από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Χειριζόσουν δύο χαρακτήρες για να λύσεις μία σειρά από γρίφους. Ηταν ένα καθαρά επαναστατικό adventure στην εποχή του. Μοναδικό μειονέκτημά του παραμένει ότι ήταν σχετικά μικρό. Πραγματικά αξίζει να το δείτε αν το πετύχετε κάπου.*

***T.B.:** Η Revolution Software έχει κάποια δική της φιλοσοφία στο σχεδιασμό των παιχνιδιών;*

**C.C.:** Ο κύριος στόχος της Revolution είναι να αναπτύσσει συνεχώς το επίπεδο των συναισθημάτων και της συγκίνησης στα παιχνίδια της. Τα παιχνίδια μας διηγούνται ιστορίες - θέλουμε να παντρέψουμε το λεγόμενο storytelling με τις εξελίξεις στην τεχνολογία, για να δημιουργήσουμε παιχνίδια που θα σε κάνουν να κλάψεις ή και να γελάσεις.

***T.B.:** Πολλοί adventurers συμφωνούν ότι το είδος χρειάζεται αλλαγές. Μπορείτε να μας πείτε γιατί θεωρείτε ότι η απάντηση βρίσκεται στις 3D engines και στις προκλήσεις που αυτές φέρνουν;*

**C.C.:** Το κενό ανάμεσα στο Broken Sword 2 και στη δουλειά μας στο The Sleeping Dragon οφείλεται στο ότι νιώσαμε ότι είχαμε προχωρήσει όσο πιο μακριά μπορούσαμε με την προηγούμενη τεχνολογία. Πάντοτε θέλαμε να περάσουμε στο 3D - και ξέραμε ότι αν το τολμούσαμε, το θεμελιώδες gameplay θα έπρεπε ν' αλλάξει. Οι παίκτες έχουν δοκιμάσει σε άλλες προσπάθειες το παραδοσιακό point & click σε 3D περιβάλλον και νομίζουμε ότι αυτό δεν είχε επιτύχει ιδιαίτερα. Τα γραφικά και η κίνησή τους εξελίσσονται, ενώ τα παιχνίδια παραμένουν τα ίδια. Δεν είναι σωστό αυτό.



Το gaming έχει προχωρήσει πάρα πολύ από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο Broken Sword. Ετσι είναι σημαντικό να κοιτάξουμε τα πράγματα από την οπτική του σύγχρονου gamer και να καλύψουμε τις ανάγκες του. Γεγονός είναι ότι σχετικά λίγοι παίκτες ενδιαφέρονται πια να παίξουν point & click adventures. Γι' αυτό είναι πολύ σημαντικό να εξελίξουμε-προχωρήσουμε παραπέρα το είδος των adventure games.

Το λεγόμενο "direct control interface" που ετοιμάσαμε μας επιτρέπει να χειριστούμε μία πολύ μεγαλύτερη κατηγορία γρίφων, πνευματικών και φυσικών, από τους παραδοσιακούς "χρησιμοποίησε το αντικείμενο X στο αντικείμενο Y" σε πιο τυπικές action-game προκλήσεις, όπως το να εισχωρήσεις σ' ένα συγκεκριμένο κτήριο ή να αντιμετωπίσεις έναν συγκεκριμένο εχθρό. Παρόλα αυτά, πρέπει όλοι να συνειδητοποιήσουν ότι το The Sleeping Dragon δεν θα είναι ένα action game. Δεν θα είναι όπως τα Tomb Raider και Metal Gear Solid. Αλλά δεν θα είναι ούτε και όπως τα Dead or Alive και Curse of Monkey Island. Πρόκειται για μία τελείως πρωτότυπη μείξη από στοιχεία action, adventure, stealth και combat.

***T.B.:** Σας βγάζουμε το καπέλο για την προσπάθειά σας να φέρετε νέα ζωή στο είδος των adventures. Ομως διαισθάνομαι ότι η μετακίνηση στο 3D προκαλεί νέα προβλήματα και ανησυχίες. Δεν θέλω να πιστέψω ότι ο George και η Nico θα βρεθούν ανακατεμένοι σε αιμοδιψή μονοπάτια. Η ίδια η φύση της 3D engine όμως οδηγεί στον πειρασμό να εισαγάγετε στο παιχνίδι περισσότερους "επιφανειακούς" action-based γρίφους. Πώς θα βρείτε την ισορροπία μεταξύ των παραδοσιακών και των βασισμένων στο 3D περιβάλλον γρίφων;*

**C.C.:** Οταν αποφασίσαμε να περάσουμε στο χώρο του πλήρους 3D και του direct control, βεβαιώσαμε τους fans μας ότι το παιχνίδι θα παραμείνει στην ουσία του ένα Broken Sword game. Λίγοι ανησύχησαν και προσπαθούμε να κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να καθησυχάσουμε τους φόβους τους και να τους διαβεβαιώσουμε ότι το The Sleeping Dragon δεν πρόκειται ν' αλλάξει χαρακτήρα.

Το Broken Sword: The Sleeping Dragon είναι ένα πραγματικό adventure game, αλλά δεν θα περιέχει καθόλου point-&-click δράση. Ενα από τα νέα στοιχεία που φέρνει το direct control interface των χαρακτήρων θα είναι ένα icon map, το οποίο δείχνει τις επιλογές που έχεις όταν βρεθείς σε μία συγκεκριμένη ακτίνα από κάποιο hot spot. Οπως και πριν, ο παίκτης ξεκινά μία αποστολή για να λύσει κάποιο μυστήριο, να αποκαλύψει κάποια συνωμοσία και γενικά για να αντιμετωπίσει την επικείμενη απειλή. Το στοιχείο του "detective" απαιτεί τον επιδέξιο χειρισμό και τη χρήση ενός inventory, αλλά και την ανάγκη να επιδράσεις σε μία σειρά αντικειμένων. Θέλουμε ο περιβάλλων κόσμος να είναι πιο "δυναμικός" και ο παίκτης να έχει τη δυνατότητα να εξερευνήσει τους περιβάλλοντες χώρους σε 3D και όχι σε 2D.

Τέλος, το σχόλιό σας για τα αιμοδιψή "μονοπάτια" είναι σωστό. Το BSW3 δεν θα είναι ένα shoot'em up. Το παιχνίδι δεν θα επιτρέπει στους χαρακτήρες να χειριστούν όπλα που "εκτοξεύουν" ή πυροβολούν. Αυτό κρατήστε το ως ιδιαίτερα σημαντικό. Το 3D περιβάλλον θα μας βοηθήσει να δώσουμε άλλη ώθηση στην εξερεύνηση, που είναι τόσο σημαντική στα adventure games. Επαναλαμβάνω ότι δεν πρόκειται για κανενός τύπου action game, αλλά για ένα γνήσιο από κάθε πλευρά Broken Sword game.

***T.B.:** Το BS3 έχει αμφισβητηθεί σε διάφορα game fora. Ο πιο συχνά επικαλούμενος λόγος για το σκεπτικισμό που επικρατεί είναι το πόσα άλλα adventures προσπάθησαν να περάσουν στο χώρο του πλήρους 3D χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία. Μιλώ για τα King's Quest 8 και το τελευταίο Alone in the Dark, που κατέληξαν "άθλια" action games. Τα Monkey Island 4, Simon the Sorcerer 3D, ακόμη και το Gabriel Knight 3 δεν μπόρεσαν να αξιοποιήσουν και να αναδείξουν δημιουργικά τη νέα 3D engine. Γιατί πιστεύετε ότι το BS3 θα έχει διαφορετική πορεία από αυτά και θα πετύχει το σκοπό του;*

**C.C.:** Εχετε δίκιο. Πιστεύω όμως ότι τα προαναφερθέντα παιχνίδια εκεί που έκαναν λάθος ήταν στο βάθος της μετατροπής τους. Η μετακίνησή τους στο 3D ήταν επιφανειακή και στο βάθος δεν είχαν αλλάξει ως παιχνίδια. Με το Broken Sword: The Sleeping Dragon διατηρούμε την ίδια περίπου οπτική ποιότητα, αλλά περνάμε σε πλήρως real time 3D κόσμο. Εχουμε επανασχεδιάσει όλο το interface για να επιτύχουμε νέες gameplay options, που είναι πια απαραίτητες. Τα puzzles παραμένουν περίπου τα ίδια, ενώ υπάρχουν φυσικά και γρίφοι, όπου πρέπει να προσέξεις πώς θα περάσεις έναν φρουρό χωρίς να γίνεις αντιληπτός. Αυτή η μετακίνηση στο 3D πιστεύουμε ότι θα κάνει το παιχνίδι πολύ πιο ελκυστικό σ' όλους αυτούς που εγκατέλειψαν τα κλασικά 2D adventures στο παρελθόν. Πιστεύουμε ότι έτσι θα καταλάβουν τι έχασαν όλο αυτό τον καιρό!

Το δεύτερο και τελευταίο μέρος της συνέντευξης θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος. PC

**Επιμέλεια:** Βαγγέλης Κράτσας
**Συνεργάζονται:** Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
**e-mail: fanzine@compupress.gr**

# FANzine

**Και πάλι μαζί στο "FANzine" του τελευταίου μήνα του χρόνου. Μπορεί βέβαια να έχουν πιάσει τα κρύα, χειμώνας γαρ, ωστόσο οι κοινότητες των gamers παραμένουν θερμές όσο ποτέ άλλοτε, όπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντας τις ειδήσεις γύρω από αυτές στο τεύχος που ήδη κρατάτε στα χέρια σας.**

## CHEATS ΣΤΑ ON-LINE GAMES;

### Ενα ενδιαφέρον e-mail

Είχαμε και παλιότερα αναφερθεί από τη στήλη στο θέμα των cheats στα on-line games, όπου υπάρχουν διαφορετικές απόψεις σχετικά με το αν θα πρέπει να υπάρχουν για να διευκολύνονται οι gamers που θέλουν απλώς να περάσουν ευχάριστα ή αν είναι προτιμότερο να τα ρίξουμε στην... πυρά, προκειμένου να ενθαρρύνεται ο σωστός ανταγωνισμός. Είπαμε, λοιπόν, αυτό το μήνα να... ανάψουμε ξανά τα αίματα, μια και λάβαμε ένα σχετικό e-mail από το φίλο της στήλης SiCkN3SS:

*"Καλό μου 'PC Master',*

*Δεν μπορώ να καταλάβω: Θεωρούνται τα cheats για τα on-line games κάτι φοβερό, ένα έγκλημα (εκτός από την εκπρόθεσμη παράδοση άρθρων:) ) με πολύ σκληρή τιμωρία; Εγώ, βρε παιδιά, χίλια χρόνια τώρα ('...είμαι στο μπουντρούμι...') χρησιμοποιώ cheats.*

*Είναι κάάάτι παιδιά, που έτσι και βάλεις cheat στο Counter-Strike, καραμπίνα να είχαν θα σου την 'άναβαν'. Εντάξει, μη βαράτε άλλο (ήχος μαστιγίου), λέγατε για το PCM ότι δημοσιεύει σελίδες με cheats, αλλά 'ο αναμάρτητος πρώτος τον λίθον βαλέτω'. Και τι δηλαδή, ποια είναι η διαφορά μεταξύ του 'βάζω cheat codes στο StarCraft/AOE' και 'hackάρω το Counter-Strike'; Στη μία είναι η CPU και στην άλλη οι άνθρωποι; Χαχαχα...*



*Συγκεκριμένα, στο Counter-Strike τα cheats είναι πάρα πολλά και μη μου πείτε για dedicated servers, γιατί αν σας πω πόσες φορές έχουμε (ναι, 3 άτομα είμαστε) hackάρει τέτοιους servers δεν θα με πιστέψετε. Δεν είμαστε hackers, όχι (και αν ήμαστε, σιγά μη το λέγαμε, εκτός αν μας αναγκάζατε βάζοντας βρασμένα ωά στη μασχάλη). Ορίστε, για να μην κατηγορείτε το 'PCM' ότι δημοσιεύει sites με cheats, τα δημοσιεύω εγώ τώρα (!!!!): cshacked.com, ogc-cheats.de και η προτεινόμενη είναι: www.google.com, γράφουμε CS Cheats πατάμε ENTER/RETURN και voilà! Εχετε μπροστά σας ό,τι αφορά τα cheats στο CS. Είναι ο αιώνας των cheats! Πάρτε το και μεταφορικά και ουσιαστικά και υποκειμενικά και... και... και... Αφού βάζετε demos στο CD, βάλτε και καμιά δισκέτα (όχι στο CD!) με OGC, εξάλλου κάτι KB είναι. Σιγά, πλάκα έχει, βάλτε το με όριο χρήσης, για να καταλάβουν μερικοί τι εστί cheat. Ούτως ή άλλως, cheats όποιος θέλει βρίσκει, όποτε θέλει.*



*Σε καμία περίπτωση δεν θέλω να ενθαρρύνω τον κόσμο να χρησιμοποιεί cheats, απλώς αποκαθιστώ τη φήμη του 'PCM'! Για να έχω την υστεροφημία του cheater και για να μη διαστρεβλωθεί η φήμη μου, να τι θα κάνω: 'Εχε γεια καημένε κόσμε...' ΜΠΑΜ! Headshot! (Υποτίθεται ότι βραχυκύκλωσα το OGC και με σκότωσε το aimbot! LOL).*

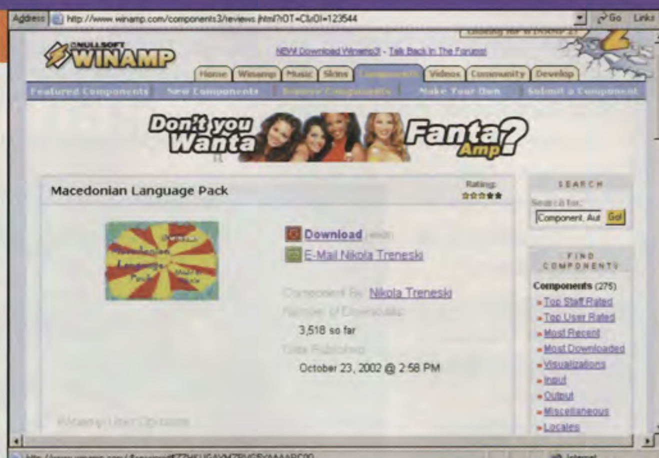
*SiCkN3SS"*

Η αλήθεια είναι πως τον τελευταίο καιρό έχει αναπτυχθεί ιδιαίτερα το φαινόμενο των "πιστολέρο" στους servers, κάποιων admins δηλαδή που έχουν το χόμπι να banάρουν κάποιον ακόμα και για... υποψία cheat. Κάτι σαν "πρόληψη του εγκλήματος" ένα πράμα. Μάλλον έχω την εντύπωση πως κάποιοι τελικά παίρνουν το gaming πολύ σοβαρά (με την κακή έννοια, όμως), με συνέπεια να χάνεται ο κύριος σκοπός του, που δεν είναι άλλος από την ψυχαγωγία. Κάντε λίγο κράτει, βρε παιδιά, δεν χάλασε δα κι ο κόσμος για ένα τόσο δα cheatάκι...

# ΜΑΚΕΔΟΝΟΜΑΧΙΕΣ ΣΤΟ... WINAMP!

## Macedonian Language Pack!

Οσο κι αν σας φαίνεται παράξενο, στο Winamp ανακαλύφθηκε πρόσφατα η... μακεδονική γλώσσα! Οπως μας ενημέρωσε ο φίλος της στήλης vamour@in.gr στη σελίδα http://www.winamp.com/components3/reviews.jhtml?rOT=C&rOI=123544 ένας χρήστης του Winamp από την Πρώην Γιουγκοσλαβική Δημοκρατία της Μακεδονίας ανέβασε ένα "Macedonian Language Pack", προκαλώντας την αντίδραση Ελλήνων μελών της Winamp community. Μάλιστα, ένας κάτοικος του FYROM με το όνομα Janne Petkovski (δεν ξέρω αν είναι άντρας ή γυναίκα) ήταν ιδιαίτερα προκλητικός απαντώντας στους Ελληνες φίλους του Winamp με φράσεις όπως "φάτε τις κάλτσες σας" (αυτό μάλλον είναι... σκοπιανή βρισιά), "η Μακεδονία είναι ιστορικά ανώτερη της Ελλάδας", "Ελλάδα, ξύπνα και βρες τον ανθρωπισμό μέσα σου", "ο Αλέξανδρος ο Μακεδών ήρθε σε πόλεμο με την Ελλάδα" και άλλα παρόμοια. Ενας άλλος, ανώνυμος, αποκάλεσε έναν Ελληνα "ναζί" επειδή απλώς έγραψε πως η Μακεδονία ανήκει στην Ελλάδα. Προσωπικά νομίζω πως σε μια community όπως αυτή του Winamp δεν έχουν θέση τέτοιες ακρότητες και φανατισμοί, οι οποίοι άλλωστε προκαλούν ένα άσχημο κλίμα απέναντι στους φορείς τους. Αλήθεια, πόσοι από εσάς γνωρίζετε πως ο πρεσβευτής της FYROM στην Ελλάδα διαβάζει "PC Master" (σοβαρά, είχα δει το περιοδικό μας στο γραφείο του σε ένα βίντεο που παίχτηκε πέρυσι σε τηλεοπτικό δελτίο ειδήσεων); Για να δούμε, θα καταφέρει το περιοδικό μας να ενώσει τους δύο λαούς;




# ΕΛΛΗΝΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ... ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

## Κώδικας από Ελληνες... για όλους!

Από το φίλο μας hapagan@in.gr ήρθε η ενημέρωση για ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον νέο site στο ελληνικό domain:

*"Εχουμε δημιουργήσει ένα site στο οποίο έχουμε συγκεντρώσει διάφορα προγράμματα και κομμάτια κώδικα δημιουργημένα από Ελληνες ερασιτέχνες προγραμματιστές. Ετσι, κατά κάποιον τρόπο κοινοποιείται (γνωστοποιείται) η δουλειά όλων εμάς που είμαστε ερασιτέχνες στο χώρο του προγραμματισμού.*

*Η σελίδα λειτουργεί 3-4 μήνες και έχει έως τώρα περίπου 2.000 επισκέψεις. Οι επισκέψεις αυξάνονται όσο περνάει ο καιρός. Αλλά, ως ερασιτέχνες, χρειαζόμαστε ένα είδος προβολής. Ετσι, θα ήταν ό,τι καλύτερο για τη σελίδα να γίνει κάποια αναφορά από το 'FANzine' του 'PC Master' σε αυτήν. Με αυτό τον τρόπο πολύ περισσότεροι προγραμματιστές θα έχουν την ευκαιρία να δουν τις δημιουργίες τους να δημοσιοποιούνται.*

*Ευχαριστούμε εκ των προτέρων!*

*URL: http://www.insomniaprogs.tk (Ελληνες Ερασιτέχνες Προγραμματιστές)*




*Υ.Γ.: Σε περίπτωση που δεν λειτουργεί για κάποιον λόγο το παραπάνω URL, χρησιμοποιήστε το παρακάτω:*

*http://www28.brinkster.com/greekprogrs*

*Από τους webmasters του InsomniaProgs.tk: HaPagan και Timiman!"*

Οπως βλέπετε, φίλοι μου, δεν σας αφήσαμε παραπονεμένους και δίκαια, νομίζω, αφού έχετε κάνει καταπληκτική δουλειά. Εύχομαι η σελίδα σας να αποτελέσει σημείο επαφής όλων των ερασιτεχνών Ελλήνων προγραμματιστών και να είναι πάντοτε γεμάτη με χρήσιμα utilities!

# FANzine

# ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ BROOD WAR

## Ετοιμαστείτε για επικές μάχες!

Ο φίλος της στήλης Στέφανος (Kan~LoL) μας ενημέρωσε για το πανελλήνιο πρωτάθλημα Brood War που πρόκειται να διεξαχθεί μετά τα Χριστούγεννα στη Θεσσαλονίκη.

Συγκεκριμένα, το τουρνουά διεξάγεται στις 28 και 29 Δεκεμβρίου στο Internet Café Cyber Net της συμπρωτεύουσας και θα περιλαμβάνει 1v1 games και 2v2 games, με συμμετοχή 5,00 και 10,00 ευρώ αντίστοιχα.

Για περισσότερες πληροφορίες οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει αν απευθύνονται στο GrTournament@yahoo.com, καθώς και στη διεύθυνση http://www.geocities.com/GrTournament



Καλή επιτυχία στο τουρνουά και, αν όλα πάνε καλά, θα δημοσιεύσουμε σε προσεχές τεύχος ανταπόκριση με φωτογραφικό και άλλο υλικό, καθώς και τα ονόματα των νικητών. Εμ, κοτζάμ Starcraft είναι αυτό, έτσι θα το αφήσουμε;

## FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Σε μία νέα γενιά εξομοιωτών υπάγεται το EQEmu, για το οποίο μπορείτε να λάβετε πληροφορίες στο επίσημο site του, www.eqemu.net. Πρόκειται για μια προσπάθεια αναπαραγωγής της συμπεριφοράς και λειτουργικότητας των servers του γνωστού on-line RPG που ακούει στο όνομα Everquest και αποτελεί το βασικό λόγο αποξένωσης αρκετών παικτών ανά την υφήλιο. Πρακτικά, αυτό σημαίνει πως με αυτό τον εξομοιωτή μπορεί κανείς να στήσει το δικό του μικρό Everquest και να... κάνει πανηγύρι με τους φίλους του, δίχως να χρειάζεται να πληρώνει συνδρομές κ.λπ. Εναλλακτική χρήση που προτείνω σε όσους έχουν δύο υπολογιστές είναι, φυσικά, η... προπόνηση! Τι να σας λέω όμως και εγώ, όταν μπορείτε να μάθετε όσα χρειάζεστε από το site του εξομοιωτή... Τι περιμένετε;

➤ Ημουν μικρός και άπορος φαντάρος. Μιάμιση ώρα πριν από τη σκοπιά, πλησίαζα στο καψιμί για να διασκεδάσω με τους άλλους ταλαίπωρους. Επειδή, ως βυσματωμένος εκείνη την εποχή, ήμουν στο... υπερσύγχρονο ΚΕΒΟΠ, μπορούσα με 1 κατοστάρικο (τα θυμάστε;) να παίζω ηλεκτρονικά όπως το Virtual-On. Οταν απολύθηκα, έψαξα να βρω το συγκεκριμένο τίτλο, ένα πρωτότυπο παιχνίδι όπου διαφορετικά ρομπότ "πλακώνονται" μέσα σε τεράστιες αρένες, αλλά δεν είχε βγει στα PCs. Τώρα, λοιπόν, συνέβη το απρόσμενο...

Ο Κράτσμαν παραδέχεται πως από μικρός ήθελε να γίνει οδηγός, ο Χάρης φοράει τενεκέδες και το παίζει ρομπότ γιαπωνέζικων manga και ο Τσουρινάκης αρχίζει να συμπαθεί ιδιαιτέρως τα πολυγωνικά γραφικά. Ο λόγος για όλα αυτά είναι το model2, το σύστημα τρισδιάστατων γραφικών στο οποίο βασίζονταν ηλεκτρονικά όπως το Virtual-On, το οποίο όπου νά 'ναι εξομοιώνεται από το γνωστό Nebula, έναν πολυ-εξομοιωτή που ήδη υποστηρίζει τα CPS1, CPS2 και NEO-GEO. Ετοιμαστείτε για τρελή arcade χαρά!

➤ Μόλις κυκλοφόρησε (τουλάχιστον τη στιγμή που γράφω αυτές τις γραμμές) η νέα έκδοση 1.39a του Snes9x, του γνωστού εξομοιωτή του -σχεδόν συνώνυμου- συστήματος Super Nintendo Entertainment System ή, κατά κόσμον, SNES. Το Snes9x επιτρέπει την ομαλή αναπαραγωγή ενός τεράστιου συνόλου παιχνιδιών για την κάποτε δημοφιλή κονσόλα, δίνοντάς σας την ευκαιρία να απολαύσετε ανάμεσα σε άλλα και τις παλαιότερες περιπέτειες του Μάριου (όχι του τενόρου, του Ιταλού υδραυλικού) στην οθόνη σας. Μπορείτε να το κατεβάσετε από το site www.snes9x.com. Ω, σόλε μίο!

FANzine

# THE 4th COMING

Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

Ο Νοέμβριος για το The 4th Coming ήταν ο πιο παραγωγικός μήνας της χρονιάς. Οχι μόνο βγήκε η έκδοση 1.25 και η bug fix έκδοση 1.25a, αλλά κυκλοφόρησε και δεύτερη (νέα) bug fix έκδοση, η 1.25b! Ομως, δεν είναι μόνο αυτό, υπάρχει μία ακόμη μεγαλύτερη έκπληξη για το μήνα που μας πέρασε, την οποία δεν θα αποκαλύψω εδώ... Οσοι θέλετε να μάθετε γι' αυτήν θα πρέπει να διαβάσετε το κείμενο που βρίσκεται στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού (αμ πώς, τσάμπα τη γράφουμε τη στήλη;). Η ουσία, πάντως, είναι ότι βρισκόμαστε σε μια πολύ κρίσιμη ανοδική περίοδο για το παιχνίδι, που μπορεί να συγκριθεί με την εμφάνιση του τρίτου νησιού! Το μόνο που έχω να πω είναι ότι την 1η Ιανουαρίου θα σας παρουσιάσω μια μεγάλη έκπληξη. Ετοιμάστε τους χαρακτήρες σας, ανανεώστε τις συνδρομές σας, γιατί θα δείτε ένα T4C όπως δεν το είχατε δει ποτέ στο παρελθόν.



**Photo από το event Last Man Standing.**

## HALL OF FAME

| | |
|---|---|
| 1 Rand al Thor 181 | 11 Manic Miner 163 |
| 2 Giant-DG 177 | 12 Adam Peerson 163 |
| 3 Hawk 173 | 13 Stark 162 |
| 4 SerpenT 172 | 14 Vega 162 |
| 5 QuickSilver 169 | 15 Menghus 161 |
| 6 Rayne 168 | 16 Violent 161 |
| 7 Maximus 168 | 17 Johny 161 |
| 8 Ishar 167 | 18 SER SKELETOR 160 |
| 9 harvester 167 | 19 Jodalar 160 |
| 10 Demarest 165 | 20 Pain Elemental 160 |

# Ξεφυλλίζοντας

Ας περάσουμε στα sites που ξετρύπωσαν για εσάς αυτόν το μήνα τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

**http://www.softlab.ece.ntua.gr/~ttsiod/SouthGreece.html**

Ενα συναρπαστικό virtual ταξίδι σε OpenGL πάνω από τη Νότια Ελλάδα και τα νησιά του Αιγαίου από τον αναγνώστη της στήλης Θανάση Τσιόδρα. Για να το απολαύσετε, αρκεί να κατεβάσετε ένα αρχείο μεγέθους μόλις 1,2MB για Win32 (υπάρχει και Linux binary για τους εραστές του εναλλακτικού λειτουργικού). Χρειάζεται ισχυρή κάρτα, αφού φτάνει στα 700.000 triangles ανά frame!

**http://www.nokiagame.com/**

Ξεκίνησε και φέτος το ελληνικό NOKIA game, το γνωστό on-line παιχνίδι που πέρυσι έπαιξαν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 40.000 Ελληνες χρήστες! Hints & tips, καθώς και άλλες χρήσιμες πληροφορίες για το παιχνίδι προσφέρονται στη διεύθυνση http://nokiagame.forums.gr όπου μπορείτε να απευθύνεστε σχετικά. Ανάμεσα στα δώρα φέτος περιλαμβάνεται και το νέο κινητό της NOKIA, το 3650, με ενσωματωμένη βιντεοκάμερα. Sounds interesting...

**http://www.cinemascope.gr/yabbse/index.php?board=11**

Ενα νέο forum για τους φίλους των X-Files από το cinemascope.gr (με το οποίο, αν δεν το έχετε πάρει... πρέφα, συνεργαζόμαστε και για τη στήλη "Cinemaster"). Μπορεί η δημοφιλέστατη σειρά με τον Mulder και τη Scully να τελείωσε στις ΗΠΑ (εδώ προβάλλονται ακόμα οι τελευταίοι κύκλοι), ωστόσο η community παραμένει ολοζώντανη και δημιουργική. Ενα "must" για όλους τους fans των X-Files!

**http://slashdot.org/**

"News for nerds, stuff that matters" είναι το μότο αυτού του εξαιρετικού site που περιέχει ποικίλες ειδήσεις για θέματα επιστήμης, τεχνολογίας και όχι μόνο. Ειδικά οι πιο "ψαγμένοι" από σας θα αντλήσετε μέσα από τα θέματα του Slashdot ουκ ολίγα χρήσιμα στοιχεία και πληροφορίες. Θα βρείτε επίσης journal, polls, συνεντεύξεις, νέα από το χώρο του development και πολλά ακόμα. Αν αισθάνεστε αρκετά "power users", δεν θα χάσετε αν ρίξετε μια ματιά. Το αντίθετο μάλιστα...

FANzine

CLANS AND LEAGUES

# Οι "ιππότες" του Warcraft 3

# RAGING KNIGHTS

Ένα e-mail από το φίλο μας Gus στάθηκε η αφορμή για την παρουσίαση αυτού του μήνα:

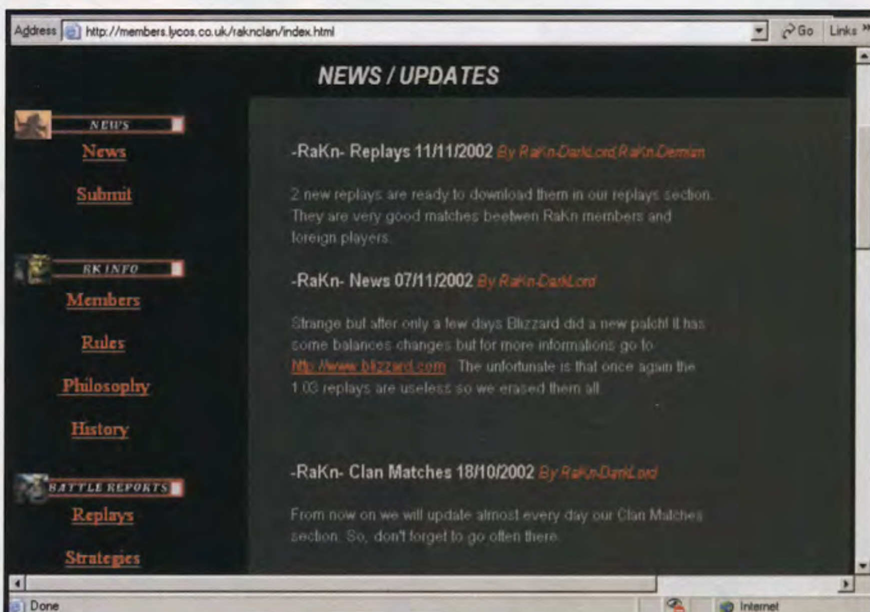
*"Η 'Raging Knights' (RaKn) είναι μια παλιά clan του Starcraft που ξαναδημιουργήθηκε, αυτή τη φορά για το Warcraft 3. Η σελίδα μας βρίσκεται στο URL http://www.ragingknights.tk και θα θέλαμε να την επισκεφθείτε και να μας πείτε τη γνώμη σας.*

*Ο αρχηγός της clan είναι ο RaKn-DarkLord και μερικά από τα ενεργά μέλη μας είναι οι RaKn-RedDragon, RaKn-Demian, RaKn-Pepulsar, RaKn-Powerslave, RaKn-WarQueen (ναι, έχουμε και γυναίκα στην clan μας, η οποία τα πηγαίνει μάλιστα πάρα πολύ καλά), RaKn-Minoas και RaKn-Shrine61! Όλοι περνάμε εξαιρετικά και οργανώνουμε και συναντήσεις στον 'έξω κόσμο' για να γνωρίσουμε τα μέλη μας καλύτερα!*

*Ελπίζουμε να μας βάλετε στο περιοδικό και σας ευχαριστούμε.*

*HAIL!"*

Δεν θα μπορούσαμε βέβαια να στενοχωρήσουμε το φίλο μας, κι έτσι... ιδού σε αυτό το τεύχος η παρουσίαση των Raging Knights!




## Το site της clan

Η home page των Raging Knights είναι ενημερωμένη και περιλαμβάνει αρκετές νέες ειδήσεις γύρω από το Warcraft 3. Αναφέρονται οι κανόνες και η φιλοσοφία που διέπουν την clan, καθώς και ένα πολύ λεπτομερές ιστορικό (σε οκτώ κεφάλαια, παρακαλώ), κάτι που δείχνει ότι τα παιδιά σέβονται τη δουλειά τους στην clan και δίνουν την πρέπουσα σημασία στο παρελθόν της.

Στα Battle Reports περιέχονται replays και σύντομα αποτελέσματα από τους αγώνες της clan, λείπουν όμως τα αναλυτικά reports που θα έδιναν ένα πιο "έντονο" χρώμα στη σελίδα. Δεν λείπει φυσικά και το απαραίτητο forum, το οποίο δεν έχει ακόμα πολλά μηνύματα, απ' ό,τι όμως φαίνεται οι ρυθμοί των posts σιγά-σιγά αυξάνονται.

Ας κλείσουμε την αναφορά μας στους Raging Knights με λίγα λόγια από το ίδιο το team της clan, σχετικά με τη φιλοσοφία της: "Είμαστε μια clan για το Warcraft 3 που βασίζεται στη βοήθεια και στον αλληλοσεβασμό μεταξύ των μελών της. Στόχος μας είναι να κάνουμε το Warcraft 3 όσο το δυνατόν πιο διασκεδαστικό για όλους. Αν είστε καινούριος στο παιχνίδι, μπορούμε να σας βοηθήσουμε να βελτιωθείτε μέσα από ειδικά 1x1 παιχνίδια με έμπειρους παίκτες που ονομάζονται 'εκπαιδευτές'. Σύντομα θα δημιουργηθεί και strategy forum, όπου οι πιο έμπειροι παίκτες θα κάνουν post χρήσιμες στρατηγικές για το Warcraft 3, ώστε να μπορέσουν οι καινούριοι να βελτιώσουν το παιχνίδι τους."

Από μας τι άλλο; Να ευχηθούμε μπόλικες νίκες και, βέβαια, πάντοτε fair play! Μην ξεχνάτε ότι περιμένουμε πάντα τα e-mails σας, αν έχετε κάποια clan που θέλετε να παρουσιάσουμε από τη στήλη, στη γνωστή διεύθυνση fanzine@compupress.gr. Μην παραλείψετε να μας στείλετε και ένα σύντομο ιστορικό της clan σας. Rage on!

“Britannica: Η απόλυτη πηγή γνώσης εδώ και 230 χρόνια, τώρα στον υπολογιστή σας!”




**Κυκλοφορεί σε 2 εκδόσεις:**

- **Deluxe Edition (2 CDs)**
- **Ultimate Reference Suite (4 CDs ή 1DVD)**



FANzine

# GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ




## ΑΝΤΩΝΗΣ ΣΚΟΥΛΙΚΑΡΗΣ: Η μοναχική πορεία ενός... συντάκτη!

**Σήμερα θα σας παρουσιάσουμε από τη στήλη έναν παλιό συντάκτη του περιοδικού ο οποίος συνεχίζει σε άλλα μετερίζια την επαγγελματική πορεία του, παραμένει όμως πάντοτε αθεράπευτος gamer!**

**PC Master:** *Αντώνη, περιέγραψέ μας λίγο την πορεία σου στο χώρο του gaming, τόσο την ερασιτεχνική όσο και την επαγγελματική.*

**Αντώνης Σκουλικάρης:** Ασχολούμαι με το gaming από το 1982! Ημουν 9 χρόνων όταν η θεία μου μού δώρισε το "Χόμπιτ" του Τόλκιν. Από τότε φανταζόμουν τον εαυτό μου να συμμετέχει ενεργά σε έναν τέτοιο φανταστικό κόσμο. Τα επιτραπέζια (κάθε είδους) ήταν το επόμενο βήμα, με αποκορύφωση τα P&P RPGs (που ξεκίνησα να παίζω το 1992 ως φοιτητής). Ποιος θα το πίστευε ότι 20 χρόνια αργότερα (από το 1982) η τεχνολογία θα είχε προχωρήσει τόσο, ώστε να μπορεί ο παίκτης να βιώνει χαρακτήρες κάθε λογής σε κόσμους πέρα από κάθε φαντασία και με δυνατότητες ασύλληπτες. Τρομάζω (... με την καλή την έννοια!) μόνο που σκέφτομαι τι θα παίζουμε σε 10-15 χρόνια από σήμερα...

Οσον αφορά στο επαγγελματικό κομμάτι, θα έλεγα ότι έχει δέσει πολύ "γλυκά" στη ζωή μου. Ως senior product manager στην Despec Multimedia, πραγματικά απολαμβάνω την ενασχόληση με κάθε είδους multimedia προϊόντα που εμπορευόμαστε (ειδικά τα παιχνίδια).

**PCM:** *Πώς αισθάνεται ένας gamer κάνοντας το χόμπι του επάγγελμα;*

**Α.Σ.:** Δεν είναι ακριβώς έτσι στην περίπτωσή μου. Κατά τη διάρκεια της μέρας οι ώρες που μπορώ να παίζω είναι εκτός γραφείου!!! Είναι βέβαια πολύ θετικό που ασχολούμαι κάθε μέρα με τα παιχνίδια για αρκετές ώρες... Το "αρνητικό" είναι ότι δεν παίζω όλες αυτές τις ώρες, καθώς κύριο μέλημά μου είναι οι εμπορικές συμφωνίες, η σωστή προώθηση και η άρτια υποστήριξη για τα προϊόντα που εισάγουμε.

**PCM:** *Συνεχίζεις να παίζεις παιχνίδια όπως παλιά; Αν ναι, ποια είναι τα αγαπημένα σου τον τελευταίο καιρό;*

**Α.Σ.:** Οπως παλιά όχι, αλλά ένα μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου μου είναι αφιερωμένο σε αυτά. Οι μεγάλες αγάπες μου παραμένουν οι κυκλοφορίες της Bioware, με το Neverwinter Nights να έχει "στοιχειώσει" το σκληρό δίσκο των PCs μου (έχω δίκτυο 2 υπολογιστών στο σπίτι). Τελευταία έχω αφιερώσει απίστευτο χρόνο στο Hitman 2 και στο Robin Hood (το νέο παιχνίδι των Spellbound Studios, δημιουργών του Desperados), με το οποίο έχω ασχοληθεί περίπου 50 ώρες και έχω ολοκληρώσει το 69% του τίτλου (είναι πολύ χρήσιμα τα στατιστικά που δίνει ;-).

**PCM:** *Τι περιμένεις από το 2003;*

**Α.Σ.:** Πάνω απ' όλα ΥΓΕΙΑ!!! Αλλά και κατά το σλόγκαν της Microsoft: to See More, Hear More, Feel More, PLAY MORE!!!

**PCM:** *Μια και έγινες πρόσφατα πατέρας, περιέγραψέ μας λίγο τη σχετική εμπειρία και πώς άλλαξε τη ζωή σου.*

**Α.Σ.:** Πάντα πριν από κάθε μεγάλο release τίτλου υπάρχει αγωνία για το αν θα είναι καλό παιχνίδι και περνάω απίστευτες ώρες σε fora ή σερφάροντας στο Διαδίκτυο για την ανεύρεση στοιχείων και πληροφοριών. Οταν δε κυκλοφορήσει το παιχνίδι ξυπνάω το πρωί, πάω για δουλειά, ασχολούμαι με τα καθημερινά αλλά με μία και μοναδική σκέψη: να φτάσει η ώρα που θα παίξω!!! Φανταστείτε όλα τα παραπάνω στο μέγιστο βαθμό τους!!! Είναι μέχρι στιγμής το συναρπαστικότερο release της ζωής μου (μετά τη γυναίκα μου, βέβαια)... Περιττό να σας πω ότι δεν μένει καιρός για games (τουλάχιστον στην αρχή, διότι πολύ σύντομα θα παίζουμε multiplayer με την κόρη μου :))

**PCM:** *Πώς σου φαίνεται το "PC Master" σήμερα σε σχέση με την περίοδο κατά την οποία ήσουν συντάκτης;*

**Α.Σ.:** Το βλέπω να βελτιώνεται σε κάθε τεύχος από πλευράς ύλης και παρουσίασης, κρατώντας παράλληλα τη συνοχή του στην ομάδα σύνταξης. Δύο πράγματα δεν έχουν αλλάξει: ο Τσουρινάκης και ο πολυαγαπημένος, λατρευτός, που το μαστίγιό του στάζει μέλι, αρχισυντάκτης κ. Κράτσας (προσπάθησα να τον ξεπεράσω με ατέλειωτες ώρες ψυχανάλυσης, αλλά στάθηκε αδύνατο!!!).

**PCM:** *Θα ήθελες να προσθέσεις κάτι άλλο;*

**Α.Σ.:** Keep up the good work!





# GAMES CLUB

## COMPUTERS & VIDEOGAMES



### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

| | | | |
|---|---|---|---|
| DREAMCAST + GAME | €147,00 | 9002 PSX CONSOLE | €119,00 |
| SEGA SATURN + 3 GAMES | €89,00 | GAMEBOY | €85,00 |
| N64 + 2 GAMES | €89,00 | GAMEBOY COLOR | €109,00 |
| XBOX | €259,00 | PS2+2 GAMES | €309,00 |

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00

### ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB

| | |
|---|---|
| ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV | €30,00 |
| ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR | €89,00 |
| ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ | €29,00 |
| ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2 | €29,00 |

XBox + 2 Game €259,00



### ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, DREAMCAST, XBOX

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC | € 30,00 | CAMERA USB ΑΠΟ | € 59,00 |
| JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ | € 15,00 | MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ | € 29,00 |
| JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE | € 39,00 | MOUSE OPTICAL | € 25,00 |
| JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ | € 15,00 | KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ | € 45,00 |
| ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ | € 74,00 | ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs | € 15,00 |
| ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK | € 115,00 | ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs | € 29,00 |
| | | CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ | € 0,60 |



Ετοιμοπαράδοτο

Game Cube €219,00



PSone €99,00



Dreamcast €132,00



PS2 €279,00

ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

### ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)

**BEST VALUE OFFER:** CPU AMD XP 2000+ MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2MX 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 128BIT, RAM 256MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 40GB - 7200, DVD 16x NEC, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 17", ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FLOPPY D.D. 1.44MB



€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)

**THE PROFESSIONAL OFFER:** CPU INTEL PENTIUM IV 2.400MHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 2E, MIDI TOWER ATX 350WATT, VGA GEFORCE 4 MX 440 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, DDR 512MB (333), HARD DISK WESTERN DIGITAL 60GB - 7200, DVD 16x SAMSUNG, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 19", ΗΧΕΙΑ 480WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44



Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 210 9604755

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-18:00

Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχουν αποθέματα και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.

**www.gamesclub.gr**

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (210) 9611670 - (210) 9604755

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Ιωνίας 75, Αλιμος τηλ.: (210) 9920171 | ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Χαινα 66, Χαλκίδα τηλ.: (2210) 29967 | GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας, Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (28410) 83365 | GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης τηλ.: (28210) 20452 | GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Λασσης & Βύρωνος, Αργοστόλι, τηλ.: (26710) 28484, 26594 | GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Αργους 33, Ναύπλιο, τηλ.: (27520) 97560-1 |

# MODS ΜΕ ΤΟ ΤΣΟΥΒΑΛΙ

## Τελευταία νέα των Mods

**Μετά το μεγάλο αφιέρωμα για το Unreal Tournament που έγινε στο προηγούμενο τεύχος, η στήλη μας επιστρέφει στον ειδησεογραφικό χαρακτήρα της, αφού σας δίνουμε δώρο το Space Quest 6 και συνεπώς δεν περισσεύει χώρος για mods. Αυτόν το μήνα θα καλύψουμε θεματολογία από διάφορα παιχνίδια και έτσι κανείς δεν θα μείνει παραπονεμένος.**

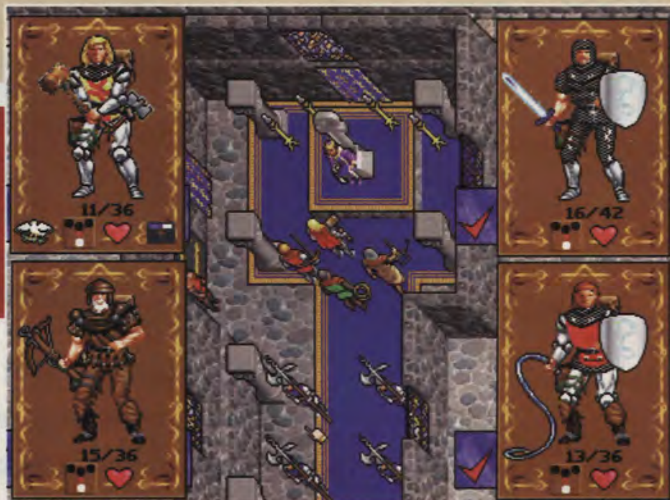
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr



Λόγω του ότι στο συνοδευτικό CD-ROM περιλαμβάνεται το full game της PC Master Collection, κανένα από τα modifications που ακολουθούν δεν θα βρίσκεται στο συνοδευτικό CD-ROM. Οσοι από εσάς έχετε σύνδεση στο Internet, θα μπορείτε να επισκεφτείτε τα links που θα δίνω σε κάθε καταχώριση προκειμένου να παίρνετε περισσότερες πληροφορίες. Αυτά τα ολίγα ως εισαγωγικά... Ας περάσουμε στο θέμα μας.

**Ultima 7:** Για τους λάτρεις του κλασικού αυτού RPG έχουμε ένα πολύ ευχάριστο νέο: την κυκλοφορία ενός προγράμματος με το όνομα Exulted (καμία σχέση με το Exalted RPG της White Wolf), το οποίο κάνει στην κυριολεξία θαύματα. Με το μαγικό προγραμματάκι Exulted μπορείτε να παίξετε τα Ultima VII: The Black Gate με το expansion του Forge of Virtue, καθώς και το Ultima VII part 2: Serpent Isle με το expansion του Silver Seed από την αρχή μέχρι το τέλος, σε όλες τις εκδόσεις των Windows (!) και χωρίς κενά και λάθη στο σενάριο. Επειδή το Exulted version 1.0 δεν κάνει τίποτε άλλο από το να βελτιώνει τη μηχανή του Ultima VII, προκειμένου να δουλέψει σωστά πρέπει να έχετε εγκατεστημένα όσα από τα Ultima VII θέλετε να παίξετε. Τα αρχεία του Exulted μπορείτε να κατεβάσετε από την ιστοσελίδα: http://exult.sourceforge.net/download.php, ενώ στη σελίδα: http://exult.sourceforge.net/faq.php μπορείτε να βρείτε σύντομες οδηγίες και απαντήσεις σε διάφορα ερωτήματα σχετικά με τη λειτουργία του software αυτού. Σημειωτέον ότι όλο αυτό το project, για να φτάσει σε αυτό το τελικό στάδιο, έπρεπε να περάσουν 4 χρόνια, στα οποία οι δημιουργοί του δεν έβγαλαν φράγκο! Είδατε τι κάνει η αγάπη για ένα παιχνίδι;




**To all time classic RPG Ultima VII αναβιώνει ένδοξες στιγμές με το softare Exulted.**

■ **WarCraft III Reign of Chaos:** Σχεδόν 5 μήνες μετά την κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου strategy της Blizzard, η δημιουργός εταιρεία δεν έχει κάνει καμία νύξη για ενδεχόμενο expansion (είμαι 100% σίγουρος ότι θα υπάρξει). Ετσι, λοιπόν, μία ομάδα από φανατικούς παίκτες αποφάσισε ότι ήρθε η ώρα να φτιάξει το δικό της expansion, το οποίο θα προσθέτει μια νέα φυλή στο παιχνίδι, με το δικό της tech tree και τις δικές της μονάδες! Η νέα φυλή θα είναι βασισμένη στα Imps και έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή ούτως ώστε να μην υπάρχουν συγκρούσεις και αντιθέσεις με το σενάριο της Blizzard για το WarCraft III: Reign of Chaos. Το mod αυτό θα ονομάζεται Project ROR και ακόμα βρίσκεται σε πολύ πρώιμο στάδιο. Πέραν της φυλής των Imps, στο WarCraft III: Reign of Chaos θα προστεθεί ένα νέο campaign (για τα Imps), πολλά μαγικά αντικείμενα, νέα spells και φυσικά χάρτες. Κλείνοντας, να τονίσω ότι αυτό είναι το μοναδικό αξιόλογο mod που δημιουργείται για το WarCraft III: Reign of Chaos στην παρούσα χρονική στιγμή. Οτιδήποτε άλλο βρείτε στο Internet είναι απλώς maps και μικρά mods που βρίσκουν εφαρμογή μόνο στις συγκεκριμένες πίστες που θα παίξετε. Μέχρι, λοιπόν, να είναι έτοιμο το Project ROR, επισκεφτείτε το warcraft.gr στο link http://www.warcraft.gr/files.asp?files=maps για πολλούς, πολλούς χάρτες!



**Fury Within: το νέο mod για το Diablo II υπόσχεται νέες περιπέτειες και πολλά αντικείμενα.**

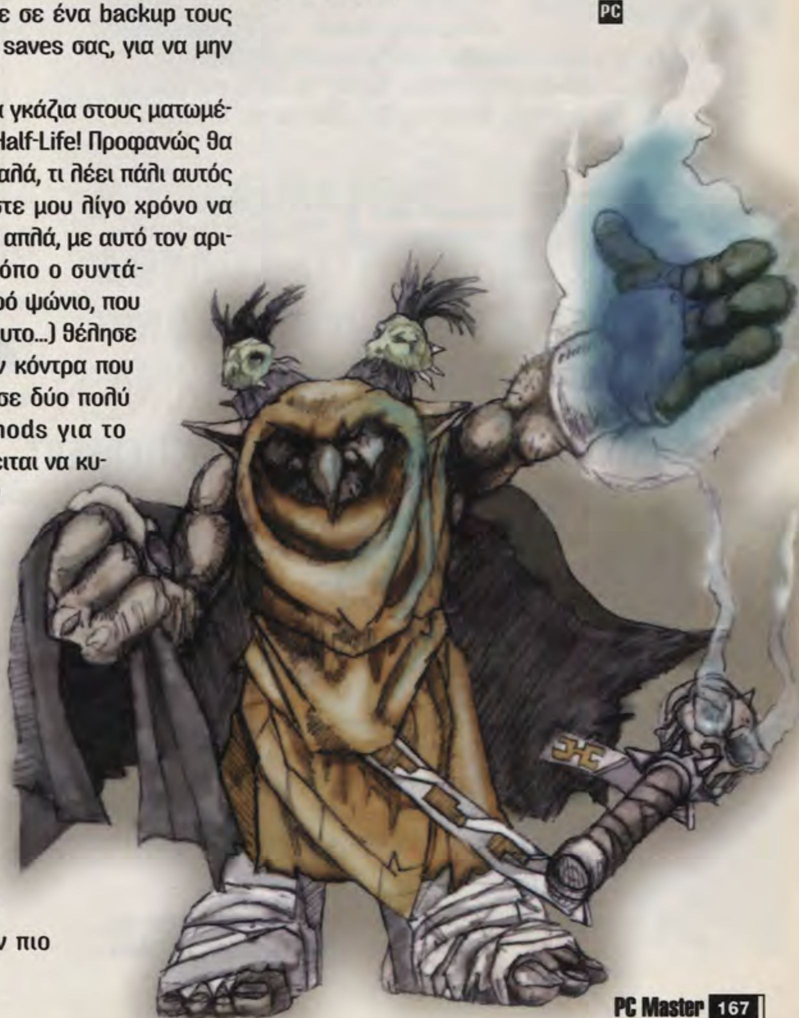
■ **Diablo II:** Πρόσφατα κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του modification Ancients: The Fury Within για το λατρεμένο μας Diablo II. Την έκδοση 1.2 του Fury Within μπορείτε να την κατεβάσετε από αυτή τη διεύθυνση http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetdiablo/ancients/tfwv102.zip και το μέγεθος του αρχείου είναι 21,1 Megabyte. Οσοι σκοπεύετε να το κατεβάσετε και να το εγκαταστήσετε να είστε πολύ προσεκτικοί! Προτού κάνετε οτιδήποτε, φροντίστε να έχετε σε ένα backup τους χαρακτήρες και τα saves σας, για να μην έχετε απρόοπτα.

■ **Half-Life:** Τσίτα τα γκάζια στους ματωμένους δρόμους του Half-Life! Προφανώς θα αναρωτιέστε: "μα καλά, τι λέει πάλι αυτός ο άρρωστος;". Δώστε μου λίγο χρόνο να σας εξηγήσω. Πολύ απλά, με αυτό τον αριστουργηματικό τρόπο ο συντάκτης (ήταν ένα μικρό ψώνιο, που ήτα α α α ν αταξίδευτο...) θέλησε να παρουσιάσει την κόντρα που υπάρχει ανάμεσα σε δύο πολύ διάσημα racing mods για το Half-Life, που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στους προσεχείς μήνες.

Στην αριστερή γωνία με το μπλε σορτσάκι έχουμε τον HL-Rally, το πιο παλιό εκ των δύο mods, ενώ στη δεξιά γωνία με το κόκκινο (δαντελωτό) σορτσάκι έχουμε το Half-Life Street Racing, τον πιο πρόσφατο διεκδικητή του τίτλου για το καλύτερο racing mod του Half-Life. Ποιος θα είναι ο νικητής; Το συγκριτικό τεστ ανώμαλου συντάκτη (όπως λέμε ανώμαλου δρόμου), που θα γίνει σε ένα από τα προσεχή τεύχη, θα δώσει την πολυπόθητη απάντηση σε αυτό το ερώτημα που καίει τις καρδιές εκατομμυρίων αναγνωστών του "PC Master" σε όλο τον κόσμο... Ασχετο, μήπως είδε κανείς τα χάπια μου; :)

Κάπου εδώ πρέπει να σας αφήσω, αγαπητοί φίλοι και φίλες. Μέχρι την επόμενη συνάντησή μας στο εορταστικό τεύχος της Πρωτοχρονιάς, καλή διασκέδαση και καλό Moding.

PC







# Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

**Ο Δεκέμβριος είναι ο μήνας του - θεσμοθετημένου πλέον - Games Fair. Σε αυτό το τεύχος σάς έχουμε μια μεγάλη έκπληξη: Τα βασικά βιβλία της τρίτης έκδοσης του D&D μεταφράζονται στα ελληνικά και ετοιμάζονται να κυκλοφορήσουν σύντομα από την Κάισσα! Για περισσότερες λεπτομέρειες, όμως... keep on reading!**

## THE THOUSAND ORCS

### ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ FORGOTTEN

Βαρβαρικές ορδές αιμοδιψών ανθρωποειδών σαρώνουν τις περιοχές της Ραχοκοκαλιάς του Κόσμου και χιλιάδες άνθρωποι και νάνοι βρίσκονται στο δρόμο τους.

Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου έχει πολλούς υπερασπιστές, μεταξύ αυτών ο Drizzt Do'Urden και οι πανίσχυροι φίλοι του. Αλλά οι Σύντροφοι έχουν αρχίσει να εξαρτώνται ο ένας από τον άλλο. Οταν χωρίζονται από εχθρούς, το χρόνο και το θάνατο, μπορεί ένας πολεμιστής, τόσο έξυπνος και δυνατός όπως ο Drizzt, να αντιμετωπίσει μόνος του ένα στρατό;

Το Thousands Orcs είναι η πρώτη νουβέλα στη νέα τριλογία The Hunter's Blade του R.A. Salvatore. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 31,20 **Διάθεση Κάισσα**

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

## MINIONS

### ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ MAGE KNIGHT

Η νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές μινιατούρες Mage Knight έχει 100 νέες φιγούρες και περιλαμβάνει 2 νέους Solovani και τέσσερις επίλεκτους Draconum που ανήκουν σε πολλές παρατάξεις. Κάθε Mage Knight Minions booster περιέχει τέσσερις τυχαίες, βαμμένες και συναρμολογημένες μινιατούρες. Κάθε φιγούρα στέκεται πάνω σε ένα μοναδικό δίσκο μάχης, που περιέχει όλες τις πληροφορίες που μπορεί να χρειαστούν οι παίκτες στο παιχνίδι. Οι φιγούρες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τις μινιατούρες από το Mage Knight Unlimited, Mage Knight Dungeons και Mage Knight Conquest. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού.




**Ενα προϊόν των Wiz Kids.**

Τιμή: € 8,99 **Διάθεση Κάισσα**

## DUNE: ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΚΟΝΝΕΝ

### Ο ΜΥΘΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ FRANK HERBERT




Τα prequels του Dune από τον Brian Herbert και τον Kevin J. Anderson, για τα οποία σας έχουμε γράψει και άλλες φορές στην "Utopia", συνεχίζονται με το δεύτερο βιβλίο της σειράς "Οίκος των Χαρκόννεν". Υπενθυμίζουμε πως στη σειρά αυτή ο Brian Herbert δούλεψε πάνω σε αρχεία του πατέρα του που ανακαλύφθηκαν πρόσφατα, για να μας δώσει μια συναρπαστική εικόνα του Αρράκις, πολλές δεκαετίες πριν ο Πωλ Ατρείδης να περπατήσει στις αχανείς, αμμώδεις εκτάσεις του.

**Διάθεση Anubis**

**Ενα προϊόν της Bantam Books.**

## MASTERS OF DRAGONLANCE ART

### ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΚΙΤΣΑ ΤΟΥ DRAGONLANCE




Σε αυτόν το μοναδικό τόμο είναι συγκεντρωμένα τα καλύτερα σκίτσα που έχουν εμφανιστεί σε βιβλία και νουβέλες του κόσμου του Dragonlance. Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε σκίτσα γνωστών καλλιτεχνών, όπως των Brom, Clyde Caldwell, Jeff Easly, Larry Elmore, Daniel Horne, Todd Lockwood, Mat Satwicki και Mark Zug, που εξιστορούν την εικοσαετή ιστορία του Krynn μέσα από υπέροχες εικόνες. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 30,00 **Διάθεση Κάισσα**

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

# DUNGEON MAGAZINE
## ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 95




Στο τεύχος 95 θα βρείτε:

- **The Jackal's Redemption:** Μία D&D περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες ενάτου επιπέδου, που μπορεί όμως να προσαρμοστεί για επίπεδα 7-14.
- **The Witch of Serpent's Bridge:** Μία D&D περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες τρίτου επιπέδου, που μπορεί όμως να προσαρμοστεί για επίπεδα 1-7.
- **Lust:** Μία D&D Side Trek περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες τετάρτου επιπέδου, που μπορεί όμως να προσαρμοστεί για επίπεδα 2-6.
- **Porphyry House Horror:** Μία D&D περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες δεκάτου επιπέδου, που μπορεί όμως να προσαρμοστεί για επίπεδα 7-15.

Το περιοδικό είναι στ' αγγλικά.

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

Τιμή: € 9,60 — **Διάθεση Κάισσα**

# BOOK OF VILE DARKNESS
## ΔΙΕΥΡΥΝΕΤΕ ΤΟ CAMPAIGN ΣΑΣ




Το Book of Vile Darkness παρέχει στον Dungeon Master πάρα πολλές πληροφορίες που θα τον βοηθήσουν να διευρύνει το campaign setting του. Αναλύει τη φύση του κακού και τις πολύπλοκες προκλήσεις και διλήμματα που υπάρχουν στις πιο σκοτεινές σκιές του. Επίσης, περιέχει νέα ξόρκια, θαυμαστά αντικείμενα, τεχνουργήματα, αλλά και περιγραφές και στατιστικά πολλών τεράτων, διαβόλων και δαιμονικών πριγκίπων.

Για να χρησιμοποιήσει το βιβλίο ο Dungeon Master, θα χρειαστεί το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Μόνο για ώριμους αναγνώστες. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

Τιμή: € 39,60 — **Διάθεση Κάισσα**

# EXPEDITION
## ΝΕΟ ΒΑΣΙΚΟ ΣΕΤ ΓΙΑ ΤΟ POKEMON CCG

Το συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες Pokemon πηγαίνει εκεί όπου κανένα άλλο παιχνίδι με κάρτες δεν έχει πάει ποτέ, στο Game Boy Advance. Το νέο βασικό σετ Pokemon-E: Expedition περιέχει νέες επιθέσεις, νέα ειδικά αποτελέσματα, νέες Pokemon δυνάμεις (τώρα ονομάζονται Poke-Powers και Poke-Bodies), νέες κάρτες εκπαιδευτή και ακόμα καλύτερες εικόνες των αγαπημένων σας Pokemon. Τώρα μπορείς να σαρώσεις τις κάρτες σου από το e-Reader της Nintendo για να παίξεις νέα διασκεδαστικά παιχνίδια στο Game Boy Advance!

Το Expedition κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες: σε προκατασκευασμένες τράπουλες που περιέχουν 61 κάρτες, ένα νόμισμα Pokemon, δείκτες ζημιάς και τους κανόνες του παιχνιδιού και σε φακελάκια (boosters) που περιέχουν 9 τυχαίες κάρτες. Για να σαρωθούν τα δεδομένα στις κάρτες απαιτείται το Game Boy Advance και το e-Reader. Οι κάρτες και οι οδηγίες είναι στ' αγγλικά.

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

Τιμή: Προκατασκευασμένη τράπουλα: € 12,99, Booster: € 4,40 — **Διάθεση Κάισσα**

# R.A. SALVATORE: ΔΟΥΛΟΣ ΤΟΥ ΣΚΗΠΤΡΟΥ
## ΤΡΙΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "PATHS OF DARKNESS"

Ο πανίσχυρος δολοφόνος Αρτέμιος Εντρεράι είναι ο αδιαμφισβήτητος κυρίαρχος στους κακόφημους δρόμους της Κάλιμπορτ, έχοντας τη βοήθεια των μυστικών ντρόου συμμάχων του. Μέχρι που ο συνεργός του, ο Τζάρλαξλ, γίνεται ακόμη πιο φιλόδοξος και ο Εντρεράι πρέπει να βρίσκεται συνεχώς σε επιφυλακή προκειμένου να διατηρήσει τον έλεγχο.

**Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

**Διάθεση Anubis**







## THE BANEWARRENS

### Ο MONTE COOK ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ

Η νέα περιπέτεια της Sword & Sorcery και της Malhavoc Press με τη σφραγίδα του φοβερού Monte Cook είναι το Banewarrens. Μετά τη γιγαντιαία περιπέτεια Return to the Temple of Elemental Evil, που κυκλοφόρησε πριν από ενάμιση χρόνο, αυτή είναι η δεύτερη μεγαλύτερη περιπέτεια του Cook για Dungeons & Dragons 3rd edition, αριθμώντας 120 σελίδες. Απευθύνεται σε παίκτες 6ου level και μπορεί να τους φτάσει μέχρι το 10ο level στο τέλος της περιπέτειας. Το σενάριο στρέφεται γύρω από ένα μυστηριώδη dungeon, στο οποίο είναι φυλακισμένες πανίσχυρες σατανικές δυνάμεις. Οι πόρτες του dungeons άνοιξαν και το κακό είναι για ακόμη μία φορά ελεύθερο. Run for your lives.

**Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.**

Τιμή: € 21.60 **Διάθεση Fantasy Shop**

## ARCHONS & TEMPLARS

### ΟΙ ΑΡΧΟΝΤΕΣ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ

Οταν οι θνητοί ονειρεύονται και το φεγγάρι αναρριχάται στον έναστρο ουρανό, οι Vampires κυριαρχούν στον κόσμο και κινούν τα νήματα. Προκειμένου όμως να εξασφαλιστούν οι Traditions, καθώς ο αριθμός των Vampires αυξάνεται, κάποιοι πρέπει να επιβάλουν την τάξη... κάνοντας τις βρωμοδουλειές που άλλοι ούτε τολμούν να σκεφτούν. Είναι γεννημένοι μαχητές, γεννημένοι ηγέτες, πανίσχυροι Vampires, που δεν διστάζουν προκειμένου να φέρουν σε πέρας τις ιερές αποστολές τους. Αυτό το βιβλίο-supplement για το Vampire: The Masquerade είναι αφιερωμένο σε αυτούς τους βρικόλακες και σας παρουσιάζει την ευκαιρία να γίνετε και εσείς ένας από αυτούς. Θα την αρπάξετε;

**Ενα προϊόν της White Wolf.**

Τιμή: € 24.00 **Διάθεση Fantasy Shop**

## GAMES OF DIVINITY

### ΟΙ ΘΕΟΙ ΚΑΙ ΔΑΙΜΟΝΕΣ ΤΟΥ EXALTED

Το Games of Divinity είναι το ολοκαίνουριο βιβλίο για το Exalted, το οποίο αποκαλύπτει πληροφορίες για τον απόκρυφο κόσμο των θεών και των πνευμάτων. Στις σελίδες του βιβλίου γίνεται αναλυτική αναφορά σε θεούς, πνεύματα, elementals και, φυσικά, σε δαίμονες του Exalted. Θεοί και δαίμονες κυβερνούν τους ανθρώπους, απαιτούν θυσίες, αυτοθυσία και πίστη! Η ανθρωπότητα ταλαντεύεται, οι δυνάμεις που ασκούνται είναι τεράστιες, οι δε συγκρούσεις που θα επακολουθήσουν ακόμα πιο μεγάλες. Τι θα γίνει, ποιοι κινούν τα νήματα, τι τροπή θα πάρουν τα πράγματα; Απαντήσεις που μόνο το Games of Divinity μπορεί να σας δώσει. Ενα παιχνίδι για λίγους, ένα παιχνίδι μόνο για τους Exalted.

Τιμή: € 21.60 **Διάθεση Fantasy Shop**

**Ενα προϊόν της White Wolf.**

## TERRY GOODKIND: Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

### ΕΞΟΝΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΠΡΙΓΚΙΠΑ ΤΟΥ ΨΕΥΔΟΥΣ

Το λυκόφως έχει απλωθεί πάνω από τα Τρία Βασίλεια - γκρίζοι καιροί που θα μπορούσαν να προμηνύουν ότι σύντομα φτάνει το χάραμα ή η παγερή νύχτα. Ο Ρίτσαρντ Σάιφερ, άνθρωπος των δασών και πολεμιστής, επιλέχθηκε για να επωμιστεί τη δύναμη του Ξίφους της Αλήθειας.
Το βιβλίο κυκλοφορεί σε δύο τόμους.

**Διάθεση Anubis** **Ενα προϊόν της TOR.**



# Utopia

**Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!**

## ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

**Friday Night Magic**

**Στην Αθήνα:** Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου, StartGame Ηλιουπόλεως, Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, Dark Side Καλλιθέας

**Στην περιφέρεια:** Κάισσα Θεσσαλονίκης, Καβάλας, Λάρισας, Χανίων, Ηρακλείου

**Arena**

Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου, StartGame Ηλιουπόλεως, Dark Side Καλλιθέας, Κάισσα Θεσσαλονίκης, Καβάλας, Λάρισας, Χανίων, Ηρακλείου.

**Pokemon League**

Jumbo Χολαργού, Μουστάκας Περιστερίου και Εθνικής οδού, Κάισσα Αμαρουσίου, Πλ. Βικτωρίας, Πειραιά, Γλυφάδας, Θεσσαλονίκης, Χανίων, Ηρακλείου Κρήτης.

## ΔΡΥΪΔΗΣ

*Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, 210 2792240, http://www.druidis.com*

**ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ**

- **Σάββατο 7:** Lord of the Rings RPG (επίδειξη/team play)
- **Σάββατο 14:** Warhammer miniature game (επίδειξη)
- **Σάββατο 21:** Lord of the Rings miniature game (επίδειξη)
- **Κυριακή 22:** Lord of the Rings TCG (DCI tournament, open format)
- **Σάββατο 28:** Vampire the Masquerade RPG (επίδειξη/team play)
- **Κάθε Πέμπτη:** Ghelspad: Ζωντανό χρονικό (νέες αποστολές)

**Plus:** καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!

## ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

*Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770*

**ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ**

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:

Μαθήματα της γλώσσας Quenya. Εναρξη από 3/11

**Role Playing Games**

1. Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"
2. Light & Darkness (DragonLance)
3. Campaign Lord of the Rings (Πόλεμος του Δαχτυλιδιού)
4. Campaign STAR WARS "Rebellion Era"
5. Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910
6. Planescape

**Card Games/Miniature Games**

Arena Magic: The Gathering

Magic: The Gathering Booster Drafts

Pokemon League

Lord of the Rings card game Booster Drafts

***Σημείωση:*** *Magic Drafts και Sealed Decks γίνονται κάθε Τρίτη, Πέμπτη και Κυριακή απόγευμα. LotR Booster Drafts κάθε Τρίτη και Κυριακή απόγευμα.*

**Προγραμματισμένα τουρνουά**

| | | |
|---|---|---|
| Κυρ. | 1 | LotR 1 v 1 Tower Block (12.00) |
| Παρ. | 6 | FNM |
| Κυρ. | 8 | Magic Tournament Type II (13.00) |
| | | (Δώρα: 1ος = 4 Force of Will, 2ος = Nantuko Shade-Συμ/χή 7,00 ευρώ) |
| Παρ. | 13 | FNM |
| Σάβ. | 14 | Magic Tournament Emperor |
| Κυρ. | 15 | LotR Mutli Tower Block (12.00) |
| Παρ. | 20 | FNM |
| Σάβ. | 21 | Magic Tournament Type I (13.00) |
| Κυρ. | 22 | Magic Tournament Χρώματα (15.00) |
| Τριτ. | 24 | LotR Tournament Booster Draft (17.00) |
| Παρ. | 27 | FNM |
| Σάβ. | 28 | Magic Tournament Χρώματα |

## FANTASY SHOP

*Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr*

**ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ**

- **Σάββατο 7:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 8:** Lord of the Rings CCG Tournament Two Towers (Περιστέρι)
- **Σάββατο 14:** Lord of the Rings CCG Tournament Two Towers (Κηφισιά)
- **Κυριακή 15:** Warhammer 40K Tournament
- **Σάββατο 21:** Fantasy Games Fair
- **Κυριακή 22:** Fantasy Games Fair
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings card game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night".
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00 στο κεντρικό κατάστημα:** Scarred Lands Campaign

## DARK SIDE

*Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr*

**ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ**

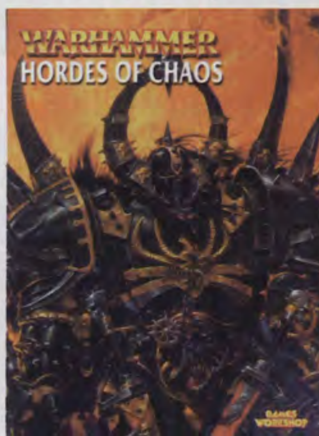
- **Τετάρτες:** Mage the Ascension
- **Παρασκευές:** FNM Booster Draft
- **Σάββατα (μεσημέρι):** Magic Type 2
- **Σάββατα (βράδυ):** Vampire live
- **Κυριακές:** Scarred Lands
- **Κυριακές:** Star Wars

## WARHAMMER: HORDES OF CHAOS

### Η ΑΦΙΞΗ ΤΟΥ ΧΑΟΥΣ

Το κλασικό Warhammer, δηλαδή το Fantasy, είναι το πιο διάσημο miniature game παγκοσμίως και η δημιουργός εταιρεία του, η Games Workshop, είναι η πιο αναγνωρισμένη εταιρεία σε τέτοιου είδους παιχνίδια.

Το Warhammer Fantasy είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, όπου κάθε παίκτης παρατάσσει τις μινιατούρες του στο πεδίο της μάχης ενάντια στις μινιατούρες του αντιπάλου του. Ο παίκτης έχει δικαίωμα επιλογής στρατού, δηλαδή όταν ξεκινά τη συλλογή του από μινιατούρες, επιλέγει έναν από του 12 διαθέσιμους στον κόσμο του Warhammer Fantasy.




Πρόσφατα κυκλοφόρησε το συνοδευτικό βιβλίο για το στρατό των Chaos, με τίτλο "Hordes of Chaos". Το βιβλίο αυτό παρουσιάζει αναλυτικά όλη τη συλλογή μινιατούρων του συγκεκριμένου στρατού, οδηγίες για να βάφετε τις μολυβένιες μινιατούρες, καθώς επίσης ιστορικά στοιχεία, μαγικά αντικείμενα, ξόρκια και διάσημους ήρωες. Οσοι, λοιπόν, έχετε σκοπό να δημιουργήσετε ή ήδη έχετε έτοιμο στρατό από Chaos, πρέπει να προμηθευτείτε αυτό το καταπληκτικό βιβλίο.



Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η εταιρεία Games Workshop εκδίδει και άλλα δύο παγκοσμίου φήμης miniature games, το Warhammer 40k και το Lord of the Rings miniature game. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο κοντινότερο πεδίο μάχης... ε, συγγνώμη, στο πλησιέστερο Fantasy Shop εννοούσα.

Ν.Κ.

# 15ο GAMES FAIR

## ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΓΙΟΡΤΗ!

Το 15ο Games Fair της Κάισσα! Δέκατη πέμπτη γιορτή παιχνιδιών, το μεγαλύτερο ραντεβού των gamers της Ελλάδας. Δύο ημέρες γεμάτες ένταση και κέφι, σκέψη και δράση. Δύο ημέρες όπου όσοι αγαπούν τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας βρίσκονται στον παράδεισο!

Το ραντεβού είναι πάλι στο ξενοδοχείο "President" (Κηφισίας 43), στις 14 & 15 Δεκεμβρίου. Ο χώρος γνωστός, στο κέντρο της Αθήνας, θα φιλοξενήσει για μια ακόμη φορά τις εκδηλώσεις του Fair. Η εντυπωσιακή αύξηση των παικτών, "ανάγκασε" τους διοργανωτές να κλείσουν ακόμη μεγαλύτερο χώρο, που τώρα (μοιρασμένος πολύ βολικά σε δύο αίθουσες) μπορεί να φιλοξενήσει πάνω από 70 τραπέζια, πάνω από 500 ταυτόχρονες θέσεις για παίκτες.

Και από πρόγραμμα; Τι θα τραβήξει το ενδιαφέρον των gamers και θα τους φέρει σε μία τέτοια εκδήλωση; Το πρόγραμμα είναι εφέτος ιδιαίτερα πλούσιο, μια και η Κάισσα γιορτάζει τις 15 προσπάθειές της να προσφέρει στους παίκτες της Αθήνας ό,τι πιο δυναμικό στο χώρο των παιχνιδιών. Και αυτό σημαίνει...

Για το Dungeons & Dragons ό,τι όλοι ονειρεύονταν μέσα στο χρόνο: Το παιχνίδι στα ελληνικά! Ναι, κυκλοφορεί, επιτέλους, μεταφρασμένο στα ελληνικά το Player's Handbook και θα ακολουθήσουν όλα τα βασικά βιβλία και πολλές περιπέτειες. Τώρα οι Ελληνες παίκτες, που δεν γνώριζαν απαραίτητα καλά αγγλικά, θα μπορέσουν να ριχτούν στην περιπέτεια χωρίς προβλήματα!

Για να γιορταστεί η έκδοση του PH, αφ' ενός η μεγάλη περιπέτεια του D&D ακολουθεί το κείμενο του βιβλίου, αφ' ετέρου θα υπάρξουν και πολλές εκδηλώσεις με δώρο την ελληνική έκδοση (η επική μάχη Day of Fire, η Αρένα, οι Κονταρομαχίες, το D&D Trivial κ.λπ.).

Για το Magic, ένα συναρπαστικό Pro Tour Qualifier για τη Βενετία με πληρωμένα τα εισιτήρια. Επίσης, Grand Prix Trials, Teams play (πάρτε άλλους δύο φίλους και ελάτε!), καθώς και το περίφημο Friday Night Magic Stars, όπου συμμετέχουν όσοι νίκησαν σε κάποιο FNM τουρνουά κατά τη διάρκεια της χρονιάς. Επίσης, θα γίνει για πρώτη φορά το Kaissa Stores Championship στο Magic με σημαντικά δώρα για τους νικητές.

Για τα παιχνίδια με μινιατούρες θα στηθούν τερέν σε μεγάλο μέγεθος για κάθε παιχνίδι της Wizkids Games: Σε μια μεριά θα πολεμούν ο Hulk με το Spiderman, παραδίπλα, στα μπουντρούμια του Dungeons, οι ήρωες θα αντιμετωπίζουν τα τέρατα του Mage Knight, ενώ σε ένα τεράστιο τραπέζι θα φιλοξενούνται το πεζικό, τα τεθωρακισμένα και τα βαριά mechs του Mech Warrior σε ένα εκπληκτικό σκηνικό.

Το Pokemon θα φιλοξενήσει για ακόμη μία φορά τους φανατι-

## DUNGEONS & DRAGONS

# ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

Ο Δεκέμβριος φέρνει νωρίς τα δώρα των Χριστουγέννων στους Ελληνες gamers. Αυτό που τόσα χρόνια το ονειρεύονταν, γίνεται, επιτέλους, πραγματικότητα. Το Dungeons & Dragons, το σημαντικότερο παιχνίδι ρόλων, κυκλοφορεί και στα ελληνικά!

Η Κάισσα, βλέποντας τη σημαντική ανάπτυξη του role playing στην Ελλάδα, αποφάσισε να δώσει την ευκαιρία και σε όσους δεν έχουν πολύ καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας να συμμετάσχουν στο αγαπημένο τους παιχνίδι και να γνωρίσουν μέσα από αυτό τους συναρπαστικούς κόσμους της φαντασίας. Γι' αυτόν τον λόγο δεν μεταφράζει απλώς ένα βιβλίο κανόνων, αλλά όλη τη βάση του D&D (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual), το DM Screen, καθώς και περιπέτειες που θα επιτρέψουν στους νέους παίκτες να μπουν στο παιχνίδι γερά, χωρίς να τους λείπουν τα βασικά υλικά και εργαλεία.



Είναι μια σημαντική απόφαση, όχι χωρίς ρίσκο, που έχει ως σκοπό τη διεύρυνση του κοινού των role players, το άνοιγμα του στενού κύκλου μέσα στον οποίο ζει και μεγαλώνει το χόμπι.

Το πρώτο βιβλίο θα παρουσιαστεί στο Games Fair της Κάισσα (14 & 15 Δεκεμβρίου), ενώ η περιπέτεια του Fair, το Νησί του Χαμού: Η Απόδραση, είναι ήδη γραμμένη, ακολουθώντας τις μεταφραστικές επιλογές των βιβλίων για την ελληνική γλώσσα.

Σίγουρα σε επόμενο "PC Master" θα έχουμε εκτενή αναφορά σε αυτή την εκδοτική προσπάθεια που έρχεται να ταράξει τα νερά του role playing gaming στον τόπο μας. Για πρώτη φορά οι Ελληνες παίκτες έχουν στα χέρια τους και στη γλώσσα τους το πιο σημαντικό και διαδεδομένο παιχνίδι στον κόσμο των RPG!

Μ.Κ.

κούς παίκτες του Pokemon League (που κρατάει γερά!) και θα τους προσφέρει την ευκαιρία να αποκτήσουν κάποιες σπάνιες κάρτες, ενώ από τα άλλα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες η διοργάνωση περιλαμβάνει τα Legends of the 5 Rings και Warlords, το παιχνίδι μάχης της Alderac.

Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί και στα επιτραπέζια παιχνίδια με ταμπλό: Εκτός από τα τέσσερα της σειράς του Αρχοντα των Δακτυλιδιών (έχουν την τιμητική τους λόγω της ταινίας), η Κάισσα έχει κυκλοφορήσει στα ελληνικά και πολλά ακόμη σημαντικά παιχνίδια, όπως οι Αποικοι του Κατάν, Στα Κάστρα του Μυστρά, Χαμένες Πολιτείες, Ισις & Όσιρις, Καίσαρ & Κλεοπάτρα, Δίας & Ηρα, Μεσόγειος, Μαγγελάνος, Οι Πυραμίδες του Ιαγουάρου, Περιπέτειες στο Δάσος, τα οποία θα παρουσιαστούν στο Games Fair και ο καθένας μπορεί να δοκιμάσει να παίξει, αφού θα του επιδειχθούν οι κανόνες. Αυτός είναι ο πιο καλός τρόπος για να γνωρίσει κανείς τα επιτραπέζια, μια και παίζοντας μπορεί να καταλάβει σύντομα εάν ταιριάζει με το στυλ παιχνιδιού που αγαπάει.

Οι εγγραφές έχουν ήδη αρχίσει στα καταστήματα της Κάισσα και για μερικά events θα κρατηθεί σειρά προτεραιότητας (όπως το μεγάλο D&D Tournament).

### Πρόγραμμα 15ου Games Fair

**Σάββατο πρωί**
- Magic: Grand Prix Trial
- Dungeons & Dragons: Μάχη της Μέρας της Φωτιάς
- Legends of the 5 Rings: Day of Rolling Thunder
- Pokemon: League Stars

**Σάββατο απόγευμα**
- Magic: FNM Stars Constructed (Final 8 Rochester)
- Magic: Kaissa Stores Championship (Constructed & Limited)
- Dungeons & Dragons: Νησί του Χαμού: Η Απόδραση
- Legends of the 5 Rings: Day of Rolling Thunder (συνέχεια)
- Pokemon: Duels Saga
- Warlord: Strategic
- Mech Warrior: Conquest
- HeroClix: Super Hero Contest

**Κυριακή πρωί**
- Magic: Pro Tour Qualifier Βενετίας Extended
- Dungeons & Dragons: Event έκπληξη
- Legends of the 5 Rings: Pre release tournament
- Pokemon: Fight for Freedom
- Mage Knight Adventure

**Κυριακή απόγευμα**
- Magic: Team Play Booster draft
- Dungeons & Dragons: RPGA Final
- Warlord: Constructed
- Mech Warrior: Clash of Giants





Ολες τις ώρες θα παίζονται οι Κονταρομαχίες και η Αρένα του Dungeons & Dragons, ενώ σε τακτά διαστήματα το D&D Trivial. Συνεχώς θα γίνονται επιδείξεις σε όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια της Κάισσα για νέους παίκτες. Με τη συμπλήρωση 8 ατόμων θα ξεκινούν τα mini limited tournaments σε Magic: The Gathering. Υστερα από συνεννόηση (λόγω στενότητας χώρου) μπορούν να φιλοξενηθούν όλα τα παιχνίδια που θα ήθελε κάποιος GM να παρουσιάσει.

Μ.Κ.



# Utopia

## ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ MAGIC ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ!

### ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΕΛΛΗΝΕΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Μία πολύ σημαντική ελληνική επιτυχία σημειώθηκε στο Pro Tour, που έγινε στο Huston των ΗΠΑ. Οι παίκτες μας που συμμετείχαν στο πολύ ισχυρό αυτό τουρνουά των $ 350.000 (!) κατάφεραν να τερματίσουν σε πάρα πολύ καλές θέσεις. Ο Αλέξης Μπακόπουλος ήρθε 17ος και ο Γιάννης Κοσμίδης 35ος ανάμεσα σε 351 συμμετέχοντες. Το επίπεδο του ανταγωνισμού είναι πολύ ανεβασμένο, μια και στα Pro Tours συμμετέχουν παίκτες που έχουν κερδίσει ειδικά τουρνουά πρόκρισης που διεξάγονται σε κάθε χώρα. Τα χρηματικά έπαθλα που κέρδισαν ($ 3.000 και $ 1.100 αντίστοιχα) ήταν μία επιβράβευση του κόπου τους και ήρθαν ως φυσιολογικό επακόλουθο μιας μακράς πορείας και των δύο στο χώρο του ελληνικού Magic.

Η Κάισσα, που σπονσοράρει τα εισιτήρια των παικτών που μεταβαίνουν στο εξωτερικό για σημαντικά τουρνουά (Παγκόσμιο Πρωτάθλημα, Πανευρωπαϊκό, Pro Tours κ.λπ.), συγχαίρει τους δύο παίκτες και διαβεβαιώνει ότι θα συνεχίσει να στηρίζει την προσπάθεια των παικτών μας για διεθνείς διακρίσεις.

Μ.Κ.

## ΒΡΑΒΕΙΑ NEBULA 2002 & Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΜΕΣΗΣ ΓΗΣ

### ΔΥΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ANUBIS




Δύο ιδιαίτερα σημαντικά βιβλία κυκλοφορούν αυτές τις μέρες από την Anubis: Το πρώτο είναι τα "Βραβεία Nebula 2002", μία ανθολογία με τις καλύτερες ιστορίες επιστημονικής φαντασίας και fantasy της χρονιάς, όπως ψηφίστηκαν από τα μέλη της Science Fiction & Fantasy Writers Association of America. Το δεύτερο βιβλίο είναι η ιστορία της Μέσης Γης του Τόλκιν, μέσω του οποίου ο αναγνώστης θα ταξιδέψει στο μυθικό σύμπαν του συγγραφέα του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών" και του "Σιλμαρίλλιον" βιώνοντας τη δημιουργία, την εξέλιξη και την πτώση του. Σίγουρα ένα "must" για κάθε φίλο του Τόλκιν.

Και τα δύο βιβλία κυκλοφορούν στην ελληνική γλώσσα.

## DARK AGES MAGE

### ΕΝΑ... ΑΠΟΚΡΥΦΟ ΒΙΒΛΙΟ!

Με την κυκλοφορία του Dark Ages: VampireTM, η White Wolf ξεκίνησε τη δημιουργία ενός νέου κόσμου τον οποίο φιλοδοξεί να μεταφέρει σε όλα τα RPGs της. Ο κόσμος αυτός λέγεται Dark Ages και περιγράφει το σκοτεινό Μεσαίωνα. Προκειμένου ο παίκτης να μπορέσει να κατανοήσει τα περιεχόμενα του βιβλίου, απαιτείται η γνώση των περιεχομένων του βασικού βιβλίου των Dark Ages, δηλαδή του Dark Ages: Vampire. Θέλετε να είστε ένας Mage; Βρείτε κάποιον Wizard, Pagan ή Magician στο Fantasy Shop προκειμένου να σας μυήσει στο μυστηριώδη και πανίσχυρο κόσμο της μαγείας και τότε θα μπορείτε να κυκλοφορείτε άφοβα τη νύχτα, επί ίσοις όροις με τους Vampires και τους Werewolves. Ακόμα ένα απόκρυφο βιβλίο της White Wolf!




Ν.Κ

## QUENYA

### Η ΜΑΓΕΙΑ ΜΙΑΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΞΕΤΥΛΙΓΕΤΑΙ...



Η ιδιοφυΐα του Τόλκιν, πέρα από το αναγνωρισμένο μέχρι τώρα έργο του, ξεδιπλώνεται και μέσα από τις γλώσσες που δημιούργησε. Η μακροχρόνια ενασχόλησή του με τις γλώσσες, συνδυασμένη με μια ιδιαίτερη αίσθηση αρμονίας που διέθετε, δίνει ένα καταπληκτικό αποτέλεσμα με τη δημιουργία της Quenya. Για το μελετητή της γλώσσας, πέρα από την πρόκληση της αναγνώρισης των λόγων των ξωτικών που ακούγονται στις ταινίες του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών", ανοίγει ένα κανάλι στην κατανόηση από μια άλλη πλευρά του ίδιου του έργου του συγγραφέα. Οι νότες της μουσικής που συνθέτουν τη γραφή του μπορούν να γίνουν γνωστές μία προς μία και να ενθουσιάσουν με έναν διαφορετικό τρόπο πια τον αναγνώστη. Οι φίλοι της Quenya μπορούν να διαβάσουν, να ακούσουν, να μιλήσουν και να αγαπήσουν τη γλώσσα των ξωτικών όπως έκαναν και οι Valar.

Tenn' enomentielva Eldandili!! (Εις το επανιδείν, φίλοι των ξωτικών!)

Τα μαθήματα έχουν ήδη ξεκινήσει στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" (Feo i itilar), τηλ. επικοινωνίας: 210 9012770.

# Η ΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΣΗ - ΓΗ ΑΡΧΙΖΕΙ

# ΕΔΩ......

# FANTASY GAMES FAIR

# ΧΕΙΜΩΝΑΣ 2002

**ΣΑΒΒΑΤΟ - ΚΥΡΙΑΚΗ 21-22 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ**
**ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΑΜΑΛΙΑ, ΑΜΑΛΙΑΣ 10, ΠΛ. ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ**

**RPG TOURNAMENTS - ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ:**




**LIVE RPG - VAMPIRE Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ**

**CARD GAME TOURNAMENTS:**




**WARGAME TOURNAMENTS - ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ:**







ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:
ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ: 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΤΗΛ.: 210-8231072
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ.ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΤΗΛ. 210-8016041
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΤΗΛ. 210-5717977



# DO IT YOURSELF

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΤΟ "GAME MAKER"

## Τα παιδιά του... gamer

του Μπάμπη 'Mythos' Ματσαμάκη
futuresoftwaregr@yahoo.com

**Οι βασικές σκέψεις ενός gamer όταν παίζει κάποιο παιχνίδι είναι δύο: "Μακάρι να μπορούσα να φτιάξω κι εγώ κάτι τέτοιο" ή "Εγώ θα το έφτιαχνα καλύτερο". Το σίγουρο είναι πως και οι δύο προέρχονται από τη δίψα των παικτών για δημιουργία παιχνιδιών.**

Συνήθως τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από γνήσιους gamers αποτελούν "διαμάντια" του χώρου, μια και φέρουν όλη την πείρα των δημιουργών τους αλλά και στοιχεία από την καθημερινότητα που λείπουν από τις μεγάλες παραγωγές. Το θέμα γίνεται ακόμα πιο αξιόλογο, όταν ένας gamer φτάνει στο σημείο να δημιουργεί μια μηχανή παιχνιδιών και, μάλιστα, να τη διαθέτει δωρεάν! Αναφέρομαι, φυσικά, στον Mark Overmars, το δημιουργό της μηχανής "Game maker". Το "παιδί" του Overmars πρόσφατα έφτασε στην έκδοση 4.2a (έχουν προηγηθεί οι εκδόσεις 3, 4, 4.1, 4.2) και υπόσχεται εύκολη και γρήγορη δημιουργία παιχνιδιών.

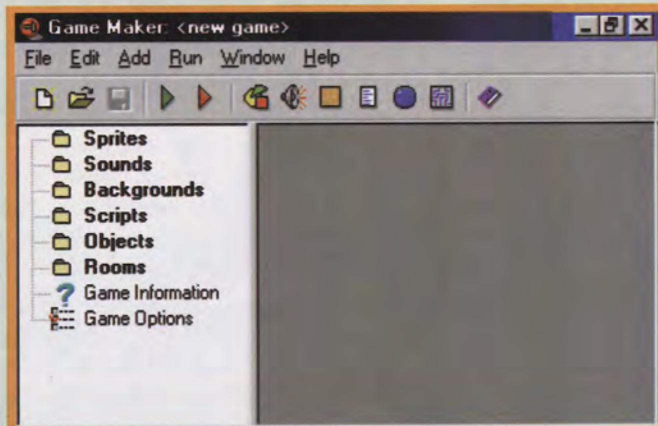
### INSERT COIN

Αφού κατεβάσετε το πρόγραμμα και το εγκαταστήσετε (χρειάζεται μόνο 10MB χώρο), είστε έτοιμοι να αρχίσετε. Η κεντρική οθόνη του προγράμματος διαθέτει μία μπάρα με εργαλεία και μία κάθετη μπάρα στο αριστερό μέρος για εύκολη πρόσβαση στα αντικείμενα του παιχνιδιού. Στην οριζόντια μπάρα θα βρείτε εννιά βασικά εικονίδια που αντιστοιχούν στις κυριότερες εργασίες: υπάρχουν το "πράσινο play" για να δοκιμάσετε το παιχνίδι σας, το "κόκκινο play" για να το δοκιμάσετε σε debug form (να βλέπετε δηλαδή αναλυτικά τις ενέργειες του παιχνιδιού), το εικονίδιο για να προσθέσετε sprites, το "μεγάφωνο" που χρησιμοποιείται για να εισαγάγετε ήχους και τα εικονίδια για να προσθέσετε background, να εισαγάγετε κώδικα, να δημιουργήσετε αντικείμενα και πίστες και να ορίσετε το "path". Στην αριστερή κάθετη μπάρα, υπάρχουν σε κατηγορίες τα sprites, τα αντικείμενα, οι ήχοι, οι πίστες, ο κώδικας και τα backgrounds, έτσι ώστε να τα επεξεργάζεστε εύκολα και γρήγορα. Για παράδειγμα, αν προσθέσετε μια νέα πίστα, θα μπορείτε με ένα κλικ στην κατηγορία "Rooms" να τη βρείτε και να την επεξεργαστείτε. Κάτω από αυτές τις κατηγορίες σας παρέχονται ακόμη δύο δυνατότητες: το "Game information", για να γράψετε πληροφορίες για το παιχνίδι προκειμένου να βοηθήσετε τον παίκτη, και το "Game Options", απ' όπου μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους του παιχνιδιού σας, όπως αν θα έχει Load/Save και Score.

### GET READY

Αρχικά θα δημιουργήσουμε ένα πρωτότυπο και συνάμα απλό παιχνίδι. Θα χρειαστούμε μερικά sprites, τα οποία θα βρούμε στον υποκατάλογο Sprites. Το πρόγραμμα εκτός από sprites, περιέχει ήχους, κώδικες και backgrounds, τα οποία βρίσκονται στο φάκελο όπου κάναμε το install.

Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο "Add a sprite" και εμφανίζεται μια

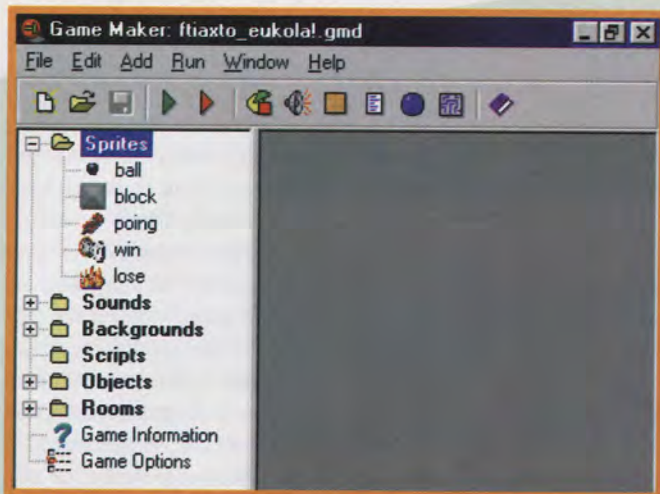



**Το βασικό μενού του προγράμματος.**



### Μην ξεχνάτε

**...να δημιουργήσετε ένα εκτελέσιμο αρχείο (.exe)! Η επιλογή βρίσκεται στο File και ονομάζεται "Create Stand-alone".**




**Από τα υπάρχοντα sprites μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια για την πρώτη δοκιμαστική δημιουργία σας.**

καρτέλα. Εκεί πατάμε Load Sprite και πηγαίνουμε στον υποκατάλογο Sprites. Βρίσκουμε το φάκελο Breakout και επιλέγουμε το sprite ball1. Στην καρτέλα του sprite θα πρέπει η επιλογή Transparent να είναι επιλεγμένη. Οι διαστάσεις του sprite είναι 16x16, αλλά εμείς θέλουμε να είναι 18x18. Πατάμε, λοιπόν, Edit sprite και μετά Transform και Resize Canvas, όπου ρυθμίζουμε τις διαστάσεις που επιθυμούμε. Επίσης, αλλάζουμε το όνομα του sprite σε Ball.

Με την ίδια λογική επιλέγουμε να εισαγάγουμε και τα υπόλοιπα sprites. Στο φάκελο Maze θα βρούμε το sprite Wall, το οποίο θα ονομάσουμε "Block" και θα έχει διαστάσεις 16x16. Από τον ίδιο φάκελο παίρνουμε το sprite Dynamite που το ονομάζουμε "Poing" και θα έχει διαστάσεις 24x24. Από το φάκελο Various παίρνουμε τα δύο τελευταία sprites, το Startup και το Fire, που τα ονομάζουμε "Win" και "Lose" αντίστοιχα. Οι διαστάσεις τους μένουν όπως είναι.

Στο εικονίδιο "Add a background" διαλέγουμε το Wood1 που βρίσκεται στο φάκελο Backgrounds.

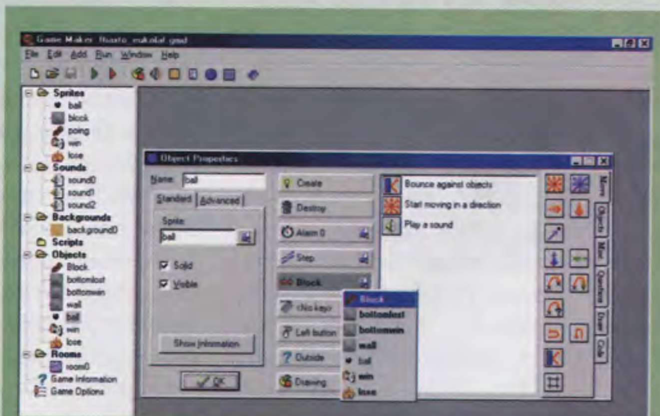
Θα πρέπει, επίσης, να εισαγάγουμε τρεις ήχους που θα αντιστοιχούν στα εξής: ήχος νίκης, ήχος ήττας και ήχος πρόσκρουσης της μπάλας. Μπορείτε να διαλέξετε ήχους από το φάκελο Sounds, εφόσον κάνετε Add sound.

## OBJECTS

Τα sprites που εισαγάγαμε θα χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουμε τα αντικείμενα (objects) του παιχνιδιού. Ουσιαστικά "αντικείμενα" είναι η συμπεριφορά των sprites. Δημιουργούμε, λοιπόν, ένα καινούριο object, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "Add an object". Στην καρτέλα που θα εμφανιστεί γράφουμε ως νέο όνομα "Block" και κάνοντας κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται δίπλα στην μπάρα Sprite, επιλέγουμε το Poing. Ετσι, το αντικείμενο μας έχει τη μορφή του sprite Poing. Οι δύο επιλογές Solid και Visible θα πρέπει να είναι επιλεγμένες έτσι ώστε το αντικείμενο να έχει υλική υπόσταση και να είναι εμφανές.

Το επόμενο αντικείμενο που θα δημιουργήσουμε θα ονομάζεται "Bottomlost", θα έχει για sprite το Block και θα αποτελεί στο παιχνίδι την τελευταία οριζόντια γραμμή της πίστας, όπου δεν πρέπει να ακουμπήσει η μπάλα. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο (στην μπάρα αριστερά) και επιλέγουμε Duplicate. Αλλάζουμε το όνομα του αντικειμένου που δημιουργήθηκε σε "Bottomwin", επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία και ονομάζουμε το νέο αντικείμενο "Wall" (θα χρησιμοποιηθεί ως πλαϊνός τοίχος στην πίστα).

Το επόμενο αντικείμενο είναι το βασικό. Σε αυτό θα ορίσουμε τι θα γίνεται κατά τη σύγκρουση της μπάλας με τον τοίχο ή με τα sprites Win και Lose. Επιλέγουμε ξανά τη δημιουργία νέου αντικειμένου και διαλέγουμε το sprite Ball. Οι επιλογές Solid και Visible σαφώς θα πρέπει να είναι ενεργοποιημένες. Δεξιά υπάρχουν πολλές επιλογές στην καρτέλα, απ' όπου επιλέγουμε αυτήν με τα δύο κόκκινα βελάκια, όπου μπορούμε να ορίσουμε τα Collides, τις συγκρούσεις δηλαδή του αντικειμένου. Κάνοντας δεξί κλικ εμφανίζονται όλα τα sprites που έχουμε εισαγάγει στο παιχνίδι. Επιλέγουμε το Block. Στον κενό χώρο που υπάρχει στην καρτέλα, θα πρέπει να βάλουμε τα επιθυμητά Collides. Βρίσκουμε το εικονίδιο "Bounce against objects" και με τη διαδικασία drug'n'drop, κρατώντας δηλαδή το αριστερό πλήκτρο πατημένο, το σέρνουμε στη λευκή περιοχή. Στην καρτέλα που θα εμφανιστεί αφήνουμε τις επιλογές όπως έχουν. Η επόμενη κίνηση είναι να σύρουμε το εικονίδιο "Start moving in a direction" και στο σχήμα που θα ανοίξει κλικάρουμε το δεξιά βέλος και το αριστερό, ενώ για ταχύτητα ορίζουμε 6. Επίσης, φέρνουμε το εικονίδιο "Play a sound" από την καρτέλα Misc στα δεξιά και ορίζουμε τον ήχο που θα κάνει η μπάλα όταν θα χτυπά στο δυναμίτη. Ετσι, κάθε φορά που η μπάλα θα χτυπά στο sprite Block, θα πηγαίνει αυτόματα δεξιά ή αριστερά και θα ακούγεται ο ήχος της πρόσκρουσης.



**Στις επιλογές των αντικειμένων μπορείτε να δώσετε οποιαδήποτε ιδιότητα στο αντικείμενο που δημιουργήσατε.**

Αφού τελειώσουμε με το sprite Block, πατάμε ξανά δεξί κλικ στα δύο κόκκινα βελάκια και επιλέγουμε το sprite Bottomlost. Επιλέγουμε από την καρτέλα Misc, που βρίσκεται στα δεξιά, Play a sound και με τη γνωστή διαδικασία το προσθέτουμε στη λευκή περιοχή. Επιλέγουμε έπειτα τον ήχο που θα παίζει όταν η μπάλα χτυπά εκεί όπου δεν πρέπει, τον ήχο δηλαδή της ήττας. Προσθέτουμε, επίσης, το εικονίδιο με τα τρία Z και ορίζουμε για τιμή το 1.000. Αυτή η επιλογή μάς παρέχει μια μικρή καθυστέρηση, ώσπου η πίστα αρχίσει από την αρχή. Για να γίνει, όμως, Restart Level, πρέπει να προσθέσουμε και το εικονίδιο με το χέρι που δείχνει προς τα κάτω. Στην καρτέλα που θα εμφανιστεί, αν επιθυμούμε το restart να γίνεται με κάποιο εφέ, διαλέγουμε κάποιο από τη λίστα.

Αφού τελειώσαμε και με αυτό το sprite, προχωρούμε στο επόμενο, το Bottomwin. Το επιλέγουμε με την ίδια διαδικασία και αρχίζουμε να προσθέτουμε τα απαραίτητα εικονίδια. Πρώτα προσθέ-



### Προσοχή!

**Αφού τελειώσουμε με το sprite Block, πατάμε ξανά δεξί κλικ στα δύο κόκκινα βελάκια και επιλέγουμε το sprite Bottomlost. Επιλέγουμε από την καρτέλα Misc, που βρίσκεται στα δεξιά, Play a sound και με τη γνωστή διαδικασία το προσθέτουμε στη λευκή περιοχή. Επιλέγουμε έπειτα τον ήχο που θα παίζει όταν η μπάλα χτυπά εκεί όπου δεν πρέπει, τον ήχο δηλαδή της ήττας.**



## Μην ξεχνάτε

**Στο "Game information" μπορείτε να γράψετε πληροφορίες για το παιχνίδι προκειμένου να βοηθήσετε τον παίκτη.**

τουμε το ηχητικό εφέ μας με το γνωστό εικονίδιο. Υστερα προσθέτουμε μια μικρή καθυστέρηση με το εικονίδιο που περιέχει τα τρία Ζ. Ακριβώς από κάτω θα πρέπει να εισαγάγουμε το πράσινο εικονίδιο που αναγράφει "Score" και στην καρτέλα που θα ανοίξει θα εισαγάγουμε το ποσό του σκορ που θέλουμε, π.χ., 100. Θα πρέπει η επιλογή Relative να είναι ενεργοποιημένη για να αυξάνει ομαλά το σκορ.

Από κάτω θα πρέπει να εισαγάγουμε κάποιο εικονίδιο ανάλογα με τον αριθμό των πιστών που έχουμε. Ετσι, αν έχουμε μόνο μια πίστα, θα προσθέσουμε το "χέρι που δείχνει προς τα κάτω", που σημαίνει "Restart level". Αν, όμως, έχουμε παραπάνω από μία πίστα, θα πρέπει να προσθέσουμε το εικονίδιο με το "χέρι που δείχνει προς τα δεξιά", το οποίο σημαίνει "Επόμενη πίστα".

Τα δύο τελευταία sprites, τα οποία αφορούν στο να γίνεται εμφανές πού "έπρεπε" να πέσει η μπάλα, μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε προαιρετικά, αλλάζοντας χρώμα στο Bottomwin έτσι ώστε να ξεχωρίζουν. Για ακόμη μία φορά κάνουμε δεξί κλικ στα δύο κόκκινα βελάκια και επιλέγουμε το sprite Win. Στη λευκή περιοχή δεξιά, προσθέτουμε τα εξής εικονίδια: "Play a sound", επιλέγοντας τον ήχο της νίκης, "Sleep for a while", για μικρή καθυστέρηση όπως και πριν, "Set the score", ορίζοντας ως τιμή αυτήν που είχαμε επιλέξει και στο Bottomwin, και "Restart room" ή το "Next room" αν έχουμε παραπάνω από μία πίστες.

Τέλος, επιλέγουμε το sprite Lose και προσθέτουμε τα εξής εικονίδια: "Play a sound", επιλέγοντας τον ήχο της ήττας, "Sleep for a while", για μικρή καθυστέρηση, και "Restart Room".

Τώρα έχουμε τελειώσει πλέον με τα χαρακτηριστικά της μπάλας. Ετσι, κάθε φορά που η μπάλα θα χτυπά στο sprite Block, θα μετακινείται αριστερά ή δεξιά, όταν θα χτυπά στο σημείο ή στον τοίχο που πρέπει, θα ακούγεται ο ήχος της νίκης και όταν θα ακουμπά στο σημείο ή στον τοίχο που δεν πρέπει, θα ακούγεται ο ήχος της ήττας.

## MOVING THE BALL

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να ορίσουμε τα πλήκτρα με τα οποία θα χειριζόμαστε/κινούμε την μπάλα. Κάτω από το εικονίδιο με τα δύο κόκκινα βελάκια υπάρχει ένα πληκτρολόγιο. Πατώντας δεξί κλικ, επιλέγουμε left. Προσθέτουμε στη λευκή περιοχή το εικονίδιο "Start moving in a direction" και στην καρτέλα που θα ανοίξει κλικάρουμε το αριστερό βελάκι και για ταχύτητα γράφουμε 8. Βρίσκουμε το εικονίδιο με τα δύο πράσινα βελάκια που ονομάζεται "Set the friction" και το προσθέτουμε. Στην καρτέλα που θα εμφανιστεί γράφουμε 2 και αφήνουμε τα άλλα όπως έχουν. Ετσι, θα κινείται ομαλά η μπάλα προς τα αριστερά. Κάνουμε ακριβώς τα ίδια βήματα και για τη δεξιά κίνηση της μπάλας, πατώντας βέβαια στο εικονίδιο "Start moving in a direction" το δεξί κόκκινο βελάκι.

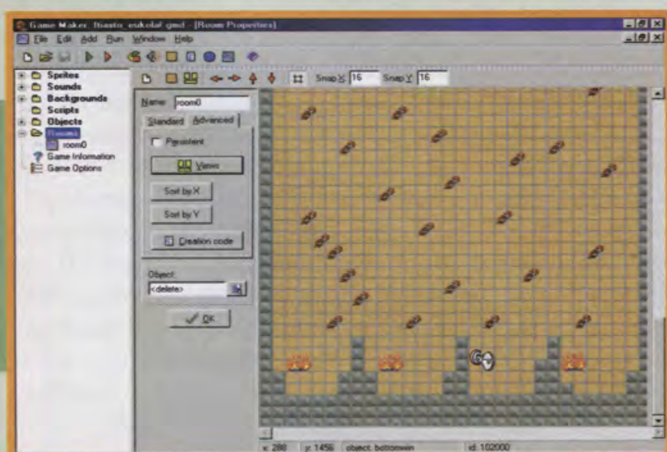
Τώρα έχουμε τον έλεγχο της μπάλας προς τα δεξιά και αριστερά. Θα πρέπει, επιπροσθέτως, να ορίσουμε και ένα πλήκτρο που θα "αφήνει" την μπάλα να πέσει. Επιλέγουμε το Space γι' αυτή τη δουλειά και προσθέτουμε το εικονίδιο "Set the gravity". Στην καρτέλα θα γράψουμε 270 και από κάτω 5. Ολα τα υπόλοιπα τα αφήνουμε ως έχουν. Ετσι, κάθε φορά που θα πατάμε Space, η μπάλα με βαρύτητα 5 θα πέφτει.

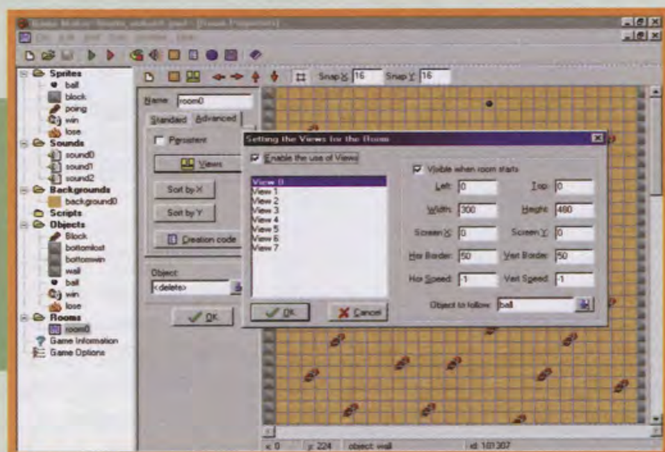
Για την περίπτωση που το παιχνίδι κολλήσει ή η μπάλα μείνει ανάμεσα σε δύο sprites και δεν κινείται, θα χρειαστεί να ορίσουμε ένα πλήκτρο για Reset του παιχνιδιού. Επιλέγουμε το πλήκτρο Enter και στο λευκό πεδίο προσθέτουμε το εικονίδιο "Restart level".

## MAKING A LEVEL

Στην μπάρα που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης πατάμε το "Add a Room". Μόλις το κάνουμε αυτό θα ανοίξει μια καρτέλα με τις ιδιότητες της πίστας μας. Γράφουμε το επιθυμητό όνομα και ορίζουμε πάνω δεξιά τα Snap X και Snap Y να έχουν την τιμή 16. Αυτό το κάνουμε επειδή τα περισσότερα sprites μας έχουν διαστάσεις 16x16. Θα δείτε πως η πίστα θα χωριστεί αυτόματα σε μικρότερα τετράγωνα. Αν δεν συμβεί κάτι τέτοιο, απλώς κάνετε κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται δίπλα στο Snap X.

Στο αριστερό μέρος υπάρχουν πολλές επιλογές. Για αρχή ορίζουμε το μήκος (width) να έχει τιμή 475 και το ύψος (height) 1.500. Στην τιμή της ταχύτητας (speed), εισάγουμε τον αριθμό 30. Για να βάλουμε background στο παιχνίδι μας, πατάμε το κουμπί "Background" που υπάρχει στην καρτέλα. Επιλέγουμε το Background 1 και δεξιά στο εικονίδιο επιλέγουμε το background που εισαγάγαμε στην αρχή της δημιουργίας. Κάνουμε κλικ, επίσης,





**Στις επιλογές των rooms μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε ρύθμιση αφορά στο σχεδιασμό των επιπέδων (levels). Μπορείτε να καθορίσετε το μέγεθος, τον αριθμό των sprites και των αντικειμένων κ.ά.**

στα "Tile Hor.", "Tile Vert." και "Visible when room starts". Ετσι, έχουμε το backgound της πίστας. Επιλέγουμε OK και επιστρέφουμε στην προηγούμενη καρτέλα. Επιλέγουμε "Advanced" και μια καινούρια καρτέλα θα εμφανιστεί, όπου επιλέγουμε το εικονίδιο "Views" και εμφανίζονται οι ρυθμίσεις για το πώς θα φαίνεται η πίστα. Εδώ θα ορίσουμε να μη φαίνεται ολόκληρη η πίστα, αλλά μόνο ένα μικρό κομμάτι, έτσι ώστε να μη βλέπει ο παίκτης από πριν πού πρέπει να στείλει την μπάλα. Επιλέγουμε "Enable the use of views" και κάνουμε κλικ στο View 0. Διαλέγουμε Visible when room starts και προσθέτουμε τα εξής: Width (μήκος): 300. Height (ύψος): 480, Hor. Border: 50, Vert. Border: 50, Hor. Speed: -1, Vert. Speed: -1 και στην επιλογή Object to follow διαλέγουμε Ball.

Πατάμε OK και γυρίζουμε στη δημιουργία της πίστας. Με αυτόν τον τρόπο, η εικόνα θα ακολουθεί την μπάλα και θα έχουμε επιτύχει ομαλό scrolling.

Με το εικονίδιο που βρίσκεται κάτω από τη λέξη "Object" επιλέγουμε ποια αντικείμενα θα προσθέσουμε στην πίστα. Επιλέγουμε το Wall και προσθέτουμε μια σειρά από αυτό το αντικείμενο στα δεξιά και στα αριστερά της πίστας μας. Ετσι, έχουμε τοίχο δεξιά και αριστερά που φτάνει μέχρι το κάτω μέρος της πίστας. Επιλέγουμε το αντικείμενο Ball και το προσθέτουμε μία φορά κάπου στο κέντρο -στο πάνω μέρος- της πίστας. Θα πρέπει τώρα να βάλουμε και τους δυναμίτες, όπου θα χτυπά η μπάλα καθώς πέφτει και θα αλλάζει τροχιά. Προσθέτουμε όσους θέλουμε μέχρι το κάτω μέρος της πίστας. Στο κάτω μέρος της πίστας θα πρέπει να φτιάξουμε τέσσερα κουτιά, εκ των οποίων το ένα θα είναι η νίκη -εκεί δηλαδή όπου θα πρέπει να πέσει η μπάλα.

Κάτω από τα τρία αυτά κουτάκια θα πρέπει να προσθέσουμε μια γραμμή από το αντικείμενο Bottomlost, ενώ εκεί όπου θα πρέπει να πέσει η μπάλα θα προσθέσουμε μια γραμμή από το αντικείμενο Bottomwin. Θα προσθέσουμε, επίσης, μέσα σε κάθε δημιουργημένο κουτί -από μία φορά στο καθένα- τα αντίστοιχα αντικείμενα Win και Lose.

Η πίστα είναι έτοιμη. Μπορείτε να δημιουργήσετε και άλλες πίστες ή απλώς να αφήσετε αυτήν να επαναλαμβάνεται...

## ALMOST READY

Ως γνωστόν, θα πρέπει να ρυθμίσουμε και μερικές εντολές για το παιχνίδι. Κάνοντας διπλό κλικ στην επιλογή Game options που βρίσκεται στην αριστερή κάθετη μπάρα, θα ανοίξει μια καρτέλα. Στην επιλογή Graphics τσεκάρουμε τις επιλογές Display the cursor, Don't draw a border in windowed mode και Display the caption in full screen mode.



Εδώ βλέπουμε το αποτέλεσμα της επίπονης διαδικασίας.

Στην καρτέλα Keys μπορούμε να επιλέξουμε προαιρετικά όλες τις επιλογές. Στην καρτέλα Score επιλέγουμε το Show the score, όπου μπορούμε να ορίσουμε αν θέλουμε να έχουμε κάποιον πίνακα σκορ, αφού ορίσουμε μόλις κάποιος χάνει ή τελειώνει το παιχνίδι να μεταβαίνει στον πίνακα αυτόν. Στην καρτέλα Loading μπορούμε να αλλάξουμε τις εικόνες "φόρτωσης" του παιχνιδιού, καθώς και το εικονίδιο που θα έχει το παιχνίδι. Επιλέγουμε OK. Οι ρυθμίσεις μας είναι έτοιμες.

Αν επιθυμούμε να γράψουμε πληροφορίες για το χρήστη, επιλέγουμε το Game information που βρίσκεται στην αριστερή κάθετη μπάρα. Ο χρήστης μπορεί να "καλεί" τη βοήθεια αυτή πατώντας το F1, που έχει επιλέξει από την καρτέλα Game options, αλλά και με άλλους τρόπους πιο σύνθετους.

## PLAY GAME

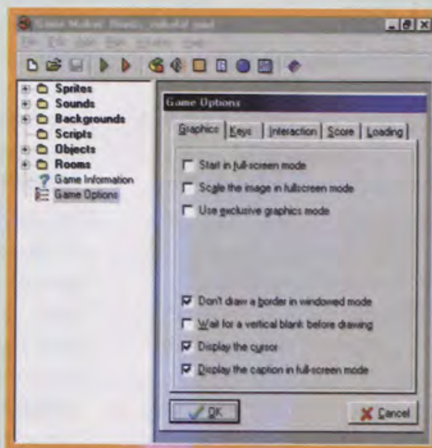
Μπορούμε να δοκιμάζουμε ενδιάμεσα το παιχνίδι μας, καθώς και όταν το έχουμε ολοκληρώσει, πατώντας το εικονίδιο που βρίσκεται στην κεντρική μπάρα (πράσινο play). Επιπροσθέτως, δεν θα πρέπει να παραλείψετε να κάνετε Save του παιχνιδιού σας, για να αποφύγετε την πιθανότητα να το χάσετε. Η μηχανή του Game maker είναι σταθερή και δεν κολλάει σχεδόν ποτέ, αλλά υπάρχουν αστάθμητοι παράγοντες που μπορεί να συμβάλουν στην απώλεια του παιχνιδιού. Η τελευταία, πάντως, έκδοση του προγράμματος δημιουργεί από μόνη της ένα αρχείο Backup του παιχνιδιού σας για μεγαλύτερη ασφάλεια.

Η χρησιμότερη ιδιότητα του προγράμματος είναι πως μπορείτε να δημιουργήσετε ένα εκτελέσιμο αρχείο (.exe)! Η επιλογή βρίσκεται στο File και ονομάζεται "Create Stand-alone". Ετσι, θα μπορείτε να φτιάξετε το παιχνίδι σας και να το μοιράσετε στους φίλους σας.

## EXIT GAME

Η μηχανή του Game maker είναι χρήσιμη όχι μόνο για την εύκολη δημιουργία παιχνιδιών, αλλά και για την κατασκευή προγραμμάτων. Στη σελίδα του παιχνιδιού υπάρχουν πολλά links για σελίδες με παιχνίδια και tutorials -βοηθητικά παιχνίδια-, που θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη.

Στο μέλλον ίσως αναλύσουμε τη δημιουργία βήμα προς βήμα ενός πολύ πιο σύνθετου παιχνιδιού, με χρήση πολύπλοκου κώδικα, όμορφων sprites και αξιόλογου ήχου. Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορεί κάποιος να δημιουργήσει και τρισδιάστατα ή ισομετρικά παιχνίδια. Μέχρι τότε... καλές δημιουργίες.



**Αφού έχετε τελειώσει με το σχεδιασμό των επιπέδων, μπορείτε να ρυθμίσετε τις τελικές επιλογές του χειρισμού, του score, του τρόπου φορτώματος κ.ά.**

Μπορείτε να κατεβάσετε το πρόγραμμα από τη σελίδα http://www.cs.uu.nl/~markov/gmaker/

PC



# Αλληλογραφια

Τελευταίος μήνας του χρόνου και οι επιστολές σας αποτελούν, για ακόμη μία φορά, την καλύτερη και πιο αγαπημένη συντροφιά μας. Ευχαριστούμε θερμά όσους από εσάς μπήκατε στον κόπο να συμπληρώσετε και να στείλετε το ερωτηματολόγιο του προηγούμενου τεύχους και θα θέλαμε να σας διαβεβαιώσουμε πως οι απόψεις σας αποτελούν για εμάς τον οδηγό για να φτιάξουμε το τέλειο "PC Master" του 2003. Να είστε έτοιμοι για πολλά και σπουδαία από τον επόμενο κιόλας μήνα!
Ας περάσουμε όμως στις επιστολές σας, που κλέβουν, όπως πάντα, την παράσταση!

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

## ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΣΕ... ΦΕΤΕΣ!

Αγαπητό "PC Master" (και φυσικά κύριε αρχισυντάκτα μας...),

Είμαι 13 χρονών και παρόλα αυτά έχω, κατά τη γνώμη μου, αρκετά καλή γνώση υπολογιστών (Visual Basic, HTML, Win XP κ.λπ.). Γράφω πρώτη φορά στο περιοδικό που τόσο έχω δεθεί μαζί του (όχι, δεν φταίει το μαστίγιό σας, κύριε Σαρκ Σατ...) Το διαβάζω εδώ και 2 χρόνια (αναρωτιέμαι, γιατί δεν το είχα δει νωρίτερα;) και το έχω αγαπήσει. Θα θίξω αρκετά θέματα και ελπίζω να μη με κόψετε σε φέτες (μακριά τα μαχαίρια!).

**ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ:** Ενα θέμα το οποίο σίγουρα απασχολεί όλους μας είναι η πειρατεία. Δεν μπορώ, το παραδέχομαι, αγοράζω πειρατικά αντίγραφα... Οι τιμές όμως; Τα ακούνε αυτά; Αμ δε! Μα, κύριε Billy (χαϊδευτικό του Bill Gates. Μη μου πείτε ότι δεν ξέρατε πως η μαμά του τον φώναζε Small Billy;), μην παραπονιέστε μετά ότι δεν πρέπει να υπάρχει πειρατεία... Και δεν αναφέρομαι μόνο στη Microsoft, αλλά σε όλες τις εταιρείες λογισμικού που έχουν φτάσει τις τιμές τους στα ύψη! 42,00 με 50,00 ευρώ το παιχνίδι; Ας σοβαρευτούμε λίγο. Ολο και λιγότερα παιχνίδια έχουν manual στην DVD-θήκη (ο Θεός να την κάνει θήκη) και αυτό τι γράφει μέσα; Λίγο πολύ ό,τι θα βρούμε και στο readme. Ας βάλουν λίγο μυαλό οι εταιρείες και μετά ας μας κράξουν...

**SIMCITY 4:** Είμαι λάτρης του SimCity και επισκέπτομαι συχνά τη σελίδα του (www.simcity.com). Θα παρακαλούσα θερμά το "PC Master" να αφιερώσει σε αυτό έστω μία σελίδα στη στήλη "PC Spy".

**ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΑ WEB SITES:** Είμαι κάτοχος ενός site που προσπαθώ να το μετατρέψω σε μία μικρή community για gamers. (http://www.geocities.com/yleftos - περάστε να αφήσετε ένα μήνυμα στο GuestMap...) Γιατί δεν βάζει το περιοδικό ένα αφιέρωμα για τους μελλοντικούς ή νυν ερασιτέχνες δημιουργούς sites, βοηθώντας τους στη δημιουργία του ή στη δημοσίευσή του; Σίγουρα κάποιοι θα χαρούν πολύ γι' αυτό.

Και κάτι για το τέλος (να γελάσει το χειλάκι μας μετά το ταράκουλο με το νόμο 3037/2002): Ποιο είναι το άκρον άωτον του να είσαι ξανθιά; Να προσπαθείς να μπεις στο www.iamclever.com και ο browser να σου απαντάει "Access Denied!"

Συγγνώμη για το μεγάλο μέγεθος του e-mail μου... Κόψτε κάτι από εδώ, κάτι από εκεί, αλλά παρακαλώ δημοσιεύστε το...

Με σεβασμό (στον Ελληνα gamer και τον κύριο Σαρκ Σατ),

Λευτέρης Ασλάνογλου
Μαθητής Β' Γυμνασίου
laslanoglou@hotmail.com
http://www.geocities.com/yleftos




Φίλε Λευτέρη,

Ξέρεις ποιο είναι το άκρον άωτον του να είσαι ξανθιά (ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη από τις ξανθιές καλλονές που διαβάζουν το περιοδικό μας); Να μπεις σε ένα site και μετά να μην μπορείς να βγεις! Αφιέρωμα για τη δημιουργία Web page έχουμε ήδη κάνει (και λεπτομερέστατο μάλιστα - σε τρία μέρη) κατά το σωτήριον έτος 2000, μαζί με διαγωνισμό κατασκευής σελίδας, που είχε σημειώσει πολύ μεγάλη επιτυχία. Δεν αποκλείεται, βέβαια, να επανέλθουμε στο άμεσο μέλλον...

## Η... ELITE ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!

Αγαπημένο "PCM",

Θέλω να προτείνω ένα αφιέρωμα στο παιχνίδι των παιχνιδιών, το ELITE. Θα έχει σίγουρα εξαιρετικό ενδιαφέρον και θα θυμίσει πολλά σε πολλούς... Εξάλλου, εκτός του παρελθόντος που έχει αυτή η σειρά, έχει και μέλλον (βλ. Elite 4). Δυστυχώς, δεν μπορώ να σκεφτώ άλλα επιχειρήματα υπέρ του αφιερώματος, ελπίζω όμως να γίνει κάτι, γιατί αυτή η σειρά των παιχνιδιών Elite το αξίζει. Το αφιέρωμα που προτείνω δεν χρειάζεται να είναι πολλές σελίδες αλλά, απ' την άλλη, εσείς θα αποφασίσετε για την έκτασή του...

Συνεχίστε τη χαρούμενη εργασία (ασχέτως αν δέχεστε άγρια ραπίσματα απ' το μαστιγιοφόρο Βάντορα!).

kvovantis@yahoo.gr

Φίλε μας,

Το αν θα μπει το αφιέρωμα που ζητάς και αν θα είναι πολυσέλιδο εξαρτάται από... εσάς! Στείλτε μας επιστολές και e-mails εάν συμφωνείτε με την πρόταση του φίλου μας κι εμείς εδώ είμαστε. Αναμένουμε, λοιπόν, να δούμε πόσοι αναγνώστες μας είναι... ελιτιστές!

# ΕΤΣΙ ΕΙΝΑΙ ΕΑΝ ΕΤΣΙ ΝΟΜΙΖΕΤΕ... *(Λουίτζι Πιραντέλο 1867-1936)*

Θα ήθελα να αναφερθώ στο review που κάνατε για λογαριασμό του περιοδικού "PC Master" όσον αφορά στο παιχνίδι Warcraft 3 της Blizzard Entertainment. Πρόκειται να θίξω αρκετά σημεία του review, τα οποία απλώς δεν στέκουν!

Στο review γίνεται πολλές φορές σύγκριση Starcraft - Warcraft.

Είναι δύο διαφορετικά games της ίδιας εταιρείας. Δεν υπάρχει αντικείμενο σύγκρισης, καθώς το ένα ΔΕΝ αποτελεί συνέχεια του άλλου. Σε αυτό το mail θα γίνει αναφορά στα δύο παιχνίδια μόνο και μόνο επειδή εσείς επιχειρήσατε κάτι τέτοιο.

**Ηρωες:** Οι ήρωες στο Starcraft ήταν 99% στη βάση ή/και guarded με υπερβολική συνοδεία units για λόγους ασφαλείας. Και όλα αυτά επειδή υπήρχε condition να είναι alive ο ήρωας. Ενώ τώρα στο Warcraft, επιτέλους (!!!) μπαίνουν στη μάχη! Αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο! Και αυτό δηλαδή σας χαλάει;



Θεωρείτε πως οι ήρωες δύσκολα αντιμετωπίζονται;

Εδώ φαίνεται ο στρατηγός. Το game balance προβλέπει την ανατροπή ηρώων. Αν και καλό είναι, εφόσον υπάρχουν (οι ήρωες), να χρησιμοποιούνται πάντα. Ετσι, δεν θα υπάρχει στρατός με ήρωα ενάντια σε στρατό χωρίς ήρωα και δεν θα αδικείται κανείς. Ενας παίκτης μόνο αδικεί τον εαυτό του εάν δεν εκμεταλλευτεί 100% όλα τα units που έχει στη διάθεσή του.

Θεωρείτε πως οι μάχες κλίνουν προς τη μεριά της παράταξης την οποία οδηγεί ήρωας; Είναι στο χέρι σας να παρακάμψετε τον παράγοντα "ήρωα" και να νικήσετε. Εάν, πάντως, επιμένετε στην άποψή σας, φροντίστε να είστε εσείς αυτός που θα έχει τον ήρωα σε μια αναμέτρηση.

"Είναι άδικο για τους παίκτες που αρέσκονται στο να παράγουν στρατό να αναγκάζονται να κάνουν camping φτιάχνοντας αμυντικά μέτρα, έτσι ώστε να μπορέσουν να βγαίνουν "εκδρομή" για συλλογή αντικειμένων".

Αν είναι δυνατόν! Δοκιμάστε να κάνετε camping! Είστε 100% καταδικασμένος. Φαίνεστε κάπως... εχμ... n00b και εσείς ο ίδιος στα Blizzard-games, για να μην πω στα strategies γενικότερα! Εξάλλου το να παίζει κανείς ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν είναι μόνο η "παραγωγή στρατού".

**Upkeep:** Upkeep [=Strategy deployment με λίγα units και όχι τεράστιοι-στρατοί (μπούγιο) σε starcraft-style που δύσκολα ελέγχονται]. Αυτό ακριβώς ήθελε να πετύχει η Blizzard παραδειγματιζόμενη από το χαμό των units που γινόταν στο Starcraft. Σίγουρα πώρωνε να γεμίζει η οθόνη units (στο Starcraft), αλλά δεν εξυπηρετούσε κανέναν. Στο Warcraft, με το Upkeep, οι δυνάμεις είναι πάλι ανάλογες. Σκεφτείτε τον τεράστιο αριθμό units του Starcraft σε μικρότερη κλίμακα! Αλλάζει κάτι; Δεν νομίζω. Περιορίζεται ο παίκτης; Καθόλου.

Λείπουν τα "μεγάλα" units; Ποιο μεγάλο unit σας έλειψε; Ποτέ δεν υπήρχαν στο Warcraft! Πάλι μπερδεύεστε με το Starcraft!

Αν θέλω μεταγωγικό... ΝΑΙ θα ψάξω για goblin! Γιατί; Δεν είμαστε σίγουρα στο μέλλον (όπου λαμβάνει χώρα το Starcraft). Αρα με δεδομένα τα κάστρα και τους ιππότες και τους μάγους... θέλετε να υπάρχουν και αεροσκάφη; Νο! Λογικό, λοιπόν, οι εναέριες μεταφορές να είναι κάτι special και δυσεύρετο. Τα "θεϊκά drops στην πλάτη του αντιπάλου" ανήκουν στο Starcraft, άρα δεν υπάρχει σύγκριση. Επίσης (στο Starcraft), μέχρι να φτιάξεις dropships, ένας σωστός gamer θα έχει 100% κάλυψη από air-attacks!

"Οι strategάδες θα συνεχίσουν να στρέφονται αλλού αν ψάχνουν για μια αυτούσια πρόκληση".

Και ΔΕΝ πρόκειται να βρουν τίποτα έτσι όπως εσείς το εννοείτε. Γιατί τα strategy games εξελίχθηκαν (αν δεν το καταλάβατε) και το Warcraft 3 είναι το μέλλον!

Τέλος, θέλω να agree με τον Κόντη Ν. σε γενικές γραμμές. Εχει καταλάβει πως υπάρχει (στα γραφεία του PCM) μια τάση σύγκρισης με το Starcraft, λες και αυτό είναι ο πρόδρομος και όχι το Warcraft 2!

Θέλετε μια επεική βαθμολογία του review που γράψατε; Το βρίσκω μέτριο! Βλέπετε το game από μια σκοπιά που σίγουρα δεν αγγίζει τους Blizzard-fans.

Φιλικά,
Γιώργος Κονταξής

Φίλε Γιώργο,

Το μόνο που θα παρατηρήσω είναι ότι το review γίνεται για όλους τους αναγνώστες και όχι μόνο για τους "Blizzard-fans". Για τα υπόλοιπα, δες ως απάντηση την επιστολή ενός άλλου αναγνώστη μας, για να διαπιστώσεις πως η ρήση του Πιραντέλο ισχύει και για σένα:

*"Χαιρετώ τους άξιους συντάκτες του πανάξιου 'PC Master'.*

*Συγχαρητήρια για την εκπληκτική δουλειά που κάνετε για την ενημέρωση του gamer στο χώρο των υπολογιστών. Εχω όμως ένα παράπονο: το WARCRAFT III. Το υπερεκτιμήσατε. Δεν λέω, καλό είναι, αλλά με έναν ήρωα 10 lvl και 5 units καταφέρνεις να νικήσεις ή να γίνεις σκόνη. Τι strategy είναι αυτό όταν το μισό παιχνίδι είναι RPG; Και χωρίς τεράστιες μάζες στρατού (π.χ. Age of Empires) πώς να πωρωθείς άγρια; Δεν έχει την ίδια πώρωση με άλλα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας. Και ο εθισμός κράτησε 1 μήνα, ενώ εσείς το κάνατε να ακούγεται ως τον απόλυτο εθισμό της δεκαετίας. Σιγά τον πολυέλαιο. Περίμενα περισσότερα από την Blizzard και από εσάς. Τέλος πάντων...*

*Υ.Γ.: Α, Κράτσα, μην αφήσεις το μαστίγιο για πάνω από 5 λεπτά και καλομάθουν.*
*amorfous_being@hotmail.com"*

### ΕΝΑΣ ΙΠΠΟΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ... ΑΡΤΑ

Αγαπητέ Vantor,

Χαιρετίζω την υψηλότητά σας που επιμένει να καταδυναστεύει τη συντακτική ομάδα του "PC Master". Είμαι σχετικά νέος αναγνώστης του περιοδικού σας, αν και αρκετά αρχαίος στον κόσμο των Η/Υ και των games. Πραγματικά ενθουσιάστηκα με την πρωτοφανή, απ' όσο γνωρίζω, πρωτοβουλία σας να βάλετε ένα ολόκληρο παιχνίδι ένθετο στο περιοδικό σας. Αυτό που με έκανε να κολλήσω όμως ήταν η τόλμη με την οποία καταδικάσατε το νόμο 3037 (και καλά κάνατε), καθώς και το άκρως επαναστατικό σφυροδρέπανο με το gamepad και το joystick δίπλα στη φράση: "GAMERS ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΧΩΡΩΝ ΕΝΩΘΕΙΤΕ". Προσωπικά προτείνω να το υιοθετήσετε σε όλα τα τεύχη. Όσον αφορά στον ειδεχθή νόμο, συμφωνώ απόλυτα με τη δήλωση "κερδίσαμε μόνο μία μάχη, όχι τον πόλεμο". Ο πόλεμος συνεχίζεται μέχρι να επιστρέψουν όλα back to normal όπως αναφέρατε κι εσείς στο τεύχος 157. Βλέπετε η μπάλα πήρε κι εμάς στην επαρχία, συγκεκριμένα στην Άρτα (ξέρετε, εκείνη η πόλη στην Ήπειρο, κοντά στα Γιάννενα, με το γεφύρι), όπου το μοναδικό Internet café αναγκάστηκε να βγάλει τις κονσόλες και να παρουσιάζεται μόνο ως παροχέας υπηρεσιών Διαδικτύου. (Στην πραγματικότητα παίζονται ακόμη παιχνίδια σε δίκτυο όσο νόμιμο ή παράνομο κι αν είναι αυτό.) Εγώ μια φορά δηλώνω παράνομος και παίζω με τον κολλητό μου τον Templar ωραιότατο Unreal με το CD που μας προσφέρατε (Thanks!!!), στοιχηματίζοντας τις πορτοκαλάδες που πίνουμε. Αν θέλουν ας έρθουν να μας πιάσουν.

Αυτά από εμένα προς το παρόν. Θα επανέλθω δριμύτερος σε επόμενο τεύχος και υπάρχει πιθανότητα να βρεθούμε στο GP2002. Αλήθεια, γιατί δεν βάζετε κι άλλα παιχνίδια, μπάσκετ ας πούμε (όχι κανονικό, κανένα NBA, αν και δεν θά 'ταν άσχημη ιδέα μια παρτίδα αναγνώστες-συντάκτες) ή το Yuri's Revenge; Anyway...

Χαιρετισμούς στον κ. Πατρίκο και σε όλους τους συντάκτες. Συνεχίστε την καλή δουλειά και την αντίσταση. Ελπίζω σε δημοσίευση. Viva la revolution.

Μάρκος "The Knight"
markos_knight@yahoo.com

Φίλε Μάρκο,

Είναι αλήθεια πως συνεχίζουν να μας έρχονται αναφορές από αναγνώστες μας για περιοχές της Ελλάδας όπου συνεχίζεται το κυνηγητό των games στα Internet cafés. Δυστυχώς, φαίνεται ότι οι παρενέργειες του νόμου 3037 θα υπάρχουν για αρκετό καιρό ακόμα. Δες και τα νεότερα στο "User Power" αυτού του τεύχους. Viva!



## ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

### @ DOOM 3 LEAKED DEMO

Η γνώση είναι το μυστικό της σοφίας :p

Στην E3 έτρεχε σε μία R9700 640x480x32bit medium detail settings και σ' έναν 2.5+ CPU. Στην QuakeCon2002 έτρεχε σε μία R9700 800x600x32bit high detail settings και σ' έναν 2.5+ CPU. Δεν νομίζω πως η παρουσίαση έτρεχε με FSAA σε καμιά απ' τις δύο εκθέσεις, αλλά ο μέσος όρος του frame rate ήταν τα 30fps.

Η μεγάλη διαφορά όμως με το demo είναι πως ναι μεν είναι real time, αλλά δεν χρησιμοποιεί επιπλέον κατανάλωση του CPU για real time processing. Οι κινήσεις είναι προκαθορισμένες, ενώ όταν έχεις τον έλεγχο και παίζεις, εσύ αποφασίζεις αν θα πας αριστερά, δεξιά, αν θα κοιτάξεις πάνω, κάτω, αν θα πυροβολήσεις ή θα τρέξεις να κρυφτείς κ.ο.κ.

Το Doom III εκμεταλλεύεται πλήρως τα ισχυρά multiple texture passes που έχουν οι κάρτες της ATI. Χρήστες με R9700 και 2.5+ overlocked CPUs πιάνουν πάνω από 80 σε πολλές φάσεις. Οτιδήποτε κατώτερο, όμως... απλώς σημειώνει μονοψήφια καρέ. Αλλά μην περιμένεις να τρέχει σε 1GHz CPU και GF3 αξιοπρεπώς (ποιότητα εικόνας + καρέ). Αυτές είναι οι ελάχιστες απαιτήσεις. Εγώ έχω από 5-40. Κατέβασέ το κι εσύ για να το διαπιστώσεις.

Αταλάντη

### @ ΕΛΛΗΝΕΣ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ

Θα ήθελα να σας ενημερώσω για ένα ελληνικό site το οποίο ασχολείται με τον προγραμματισμό και κυρίως με όλους εμάς τους ερασιτέχνες προγραμματιστές (καλά, όχι πως μας χαλάει και η συμμετοχή κάποιων επαγγελματιών :-) ) . Λειτουργεί εδώ και 2-3 μήνες και έως τώρα περιλαμβάνει 18 προγράμματα και 6 προγράμματα με τον πηγαίο κώδικά τους! Το URL της σελίδας είναι: http://www.insomniaprogs.tk

Keep Programming!!!

HaPagan

### @ BUG ΣΤΟ MAFIA

1) Σταματήστε ένα αυτοκίνητο στο δρόμο...

2) Πυροβολήστε και τις 4 ρόδες (στις ζάντες) μέχρι να σπάσουν και να φύγουν από το αμάξι...

3) Πετάξτε τον οδηγό έξω (νεκρό ή ζωντανό) και μπείτε μέσα...

4) Πατήστε γκάζι... και ως διά μαγείας το αμάξι θα βγάλει νέες ρόδες!!!

Υ.Γ.: Δεν πιάνει σε άδεια οχήματα.

konapo

### @ LEVEL 9 TEXT ADVENTURE GAMES

Καθότι είμαι παλιός adventuras, έχω κάνει μία αρκετά μεγάλη συλλογή από original, shrinkwrapped adventure games της εποχής του Commodore 64. Συλλέγω τα παιχνίδια των Infocom, Level 9, Magnetic Scrolls (τα έχω όλα εκτός από το Myth). Επειδή έχω αρκετά διπλά ή και τριπλά, αν κάποιος ενδιαφέρεται για ανταλλαγές, ας μου στείλει e-mail στο dgourlis1@hotmail.com

dgourlis

### @ ΠΛΗΡΩΝΕ ΤΩΡΑ!

Διαβάστε πρώτα την ιστορία:

Είμαι στο σχολείο μου κατά τις 7:00 το βράδυ και παίζω μπάλα. Ε, βαρέθηκα και σηκώθηκα να φύγω...

**ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ...**

Αγαπητό "PC Master",

Πριν από ένα χρόνο τέτοια μέρα αγόρασα το πρώτο μου τεύχος του περιοδικού και αμέσως με κέρδισε με την ωραία παρουσίασή του, τα ενδιαφέροντα άρθρα του και τους έμπειρους συντάκτες του. Σήμερα γιορτάζω 1 χρόνο αγοράς του "PC Master" και είπα να σας γράψω δυο λόγια.

Θυμάμαι ακόμα το πρώτο μου Grand Prix... Αχ, τι ωραίες στιγμές! Θυμάμαι τον Snake MJK (καλά, τι ύψος έχει;) να προσπαθεί να διαβάσει τα ονόματα των συμμετεχόντων και εγώ με το φίλο μου από κάτω να σκάμε στα γέλια. Τον Νίκο Κόντη (δεν σε βλέπουμε πια στο κολυμβητήριο του Αγ. Κοσμά... σταματήσαμε το πόλο;) να προσπαθεί να συντονίσει τη διεξαγωγή των αγώνων (στο Quake 3 πάντα), να φωνάζει και να τρέχει αριστερά-δεξιά, και εκείνη την ξανθιά κοπέλα στη γραμματεία που μου έδωσε κρυφά ένα μπλουζάκι, μια και όσες φορές και αν μοίρασαν, εγώ ο γκαντέμης δεν μπόρεσα να πάρω. Τα θυμάμαι και συγκινούμαι, γι' αυτό και αν δεν γίνει φέτος Grand Prix, προτείνω να βγούμε στους δρόμους και να κάνουμε πορεία προς το Υπουργείο Οικονομικών, όπου θα φωνάζουμε συνθήματα όπως: "Κάτω η Χούντα από τα games" κ.λπ. :)

Δεν θέλω να αναφερθώ στο νόμο 3037 επειδή όλα τα θέματα έχουν εξαντληθεί, το μόνο που θα πω είναι πως ο νόμος αυτός είναι η υπέρτατη βλακεία των Ελλήνων, αν και προσωπικά δεν βλέπω καμία μεγάλη διαφορά τώρα που αυτός ο νόμος ισχύει. Ξέρω μερικά Net cafés τα οποία συνεχίζουν τη δουλειά τους και μάλιστα έχουν μεγαλύτερη πελατεία από ποτέ, αν και συμφωνώ πως κάτι πρέπει να γίνει γι' αυτή την κατάσταση!




**Ξαφνικά με φωνάζει ένας φίλος μου ο Σωτήρης.**

**- Ε, Πάνο, μπορείς να έρθεις να μου κάνεις overclocking στο PC;**

**Στο τέλος με έπεισε και δέχτηκα η δουλειά να γίνει σύντομα. Του τόνισα, όμως, πως πρέπει να βάλει έναν δυνατό cooler πρώτα, αλλά δεν με άκουγε. Λοιπόν, πάμε σπίτι του και από τα 600MHz τον έκανα 650MHz. Πατάω επανεκκίνηση. Το PC δούλευε αλλά δεν άνοιγε η οθόνη. Και μου λέει να του πληρώσω το PC. Πέστε μου, ρε παιδιά, τι να κάνω; Εγώ φταίω; Η οθόνη του κλείνει και ανοίγει μόνη της. Το καλοκαίρι που χάλασε ξανά, εγώ του τον έφτιαξα και τσάμπα επειδή είναι φίλος μου και τώρα μου λέει να τον πληρώσω. Τι να κάνω;**

**Περιμένω 20 απαντήσεις και άνω....**

**Πάνος**

## @ ΓΙΑ ΕΣΑΣ, ΠΑΙΔΕΣ!

**Θέλω να φτιάξω κάτι, αλλά δεν έχω κάτι συγκεκριμένο στο μυαλό μου (εκτός του τεράστιου χώρου λόγω έλλειψης εγκεφάλου!).**

**Ρίξτε καμία ιδέα. Τι σας λείπει; Τι θέλετε να έχετε και κανείς δεν το έχει φτιάξει;**

**Παράδειγμα: Σκεφτόμουν να φτιάξω έναν MP3 player που θα παίζει και βίντεο, θα είναι converter, θα έχει και παιχνίδι και ίσως θα είναι και browser. Μπορεί να έχει επίσης ατζέντα, ημερολόγιο, διαγνωστικό για PC και PC controller (πέσανε πολλά, ε;).**

**Anyway, δώστε καμιά ιδέα για να φτιάξω κάτι για εσάς και να ξεσκουριάσω και λιγάκι, μια και έχει πέσει απραξία.**

**Αλλο παράδειγμα θα μπορούσε να είναι ένα πρόγραμμα που θα περιέχει συγκεντρωμένα πράγματα ενός ενδιαφέροντος, π.χ. moto (θα έχει όλες τις μηχανές με τα χαρακτηριστικά τους σε κατηγορίες με όμορφο interface).**

**Ψθ σοον ή cu soon**

**babis**

## @ UNREAL TOURNAMENT 2003

**Υστερα από ΑΛΛΟ ένα beta review, αυτή τη φορά του προαναφερόμενου UT2K3, έτρεξα και αγόρασα το original. Εχω να αγοράσω μη πειρατικό παιχνίδι εδώ και τέσσερα χρόνια. Δεν το μετάνιωσα, αλλά τώρα που το τερμάτισα, άρχισα να ψάχνω για έξτρα πίστες, μοντέλα και mods για το 2003, αλλά δεν μπορώ να βρω ούτε μία σελίδα της προκοπής. Το μόνο ημινορμάλ που βρήκα ήταν το www.ut2k3.net και εκεί έχει μόνο 10 πίστες, ούτε μοντέλα, ούτε skins, ούτε mods. Δοκίμασα και το www.fileplanet.com αλλά εκεί οι Εβραίοι απαιτούν συνδρομή για να κατεβάσεις, αλλιώς σε βάζουν σε αναμονή για καμιά ώρα το λιγότερο! Απαράδεκτο!**

**Ξέρει κανείς κανένα άλλο site;**

**DeSaad**

**Το UT2K+3 είναι πολύ, μα πάρα πολύ πρόσφατη κυκλοφορία, επομένως μην περιμένεις να βρεις πολλά extras πάνω σ' αυτό. Μπορείς, βέβαια, να ψάξεις στα www.planetunreal.com, nalicity.beyondunreal.com**

**Τώρα, για τους εβραίους του fileplanet, εχμ, το θέμα θέλει ξεχωριστή συζήτηση. Ισως και να ντρέπομαι που το λέω, αλλά οι δικές μου αρένες βρίσκονται στους δικούς τους servers. Αν ασχολείσαι ακόμη με το UT 1999, ρίξε μια ματιά στο http://users.hol.gr/~akiller/member_akiller/alpha.htm ή στο http://users.hol.gr/~akiller (οι χαρακτήρες πρέπει να είναι με μικρά).**

**Cdr_AKiller**

## @ MAPS ΓΙΑ ΤΟ UNREAL TOURNAMENT (1999)

**Οσοι πιστοί του (παλαιού) Unreal Tournament προσέλθετε! Στο http://users.hol.gr/~akiller/member_akiller/alpha.htm ή στο http://users.hol.gr/~akiller θα βρείτε αρένες για το UT (1999)!**

**Cdr_AKiller**

Το μόνο παράπονο που έχω σε αυτό το χρόνο που διαβάζω το περιοδικό είναι οι συνεχείς αναφορές των άλλων αναγνωστών στις τραγικές καταστάσεις που επικρατούν στα γραφεία του "PC Master" και στο πώς οι συντάκτες βασανίζονται τρομερά από τον αγαπητό κ. Κράτσα και τους υπηκόους του. Γι' αυτό και εγώ θα τον υποστηρίξω. Δεν κατάλαβα, αυτοί οι τιποτένιοι συντάκτες νομίζουν πως επειδή βρήκαν τη δουλειά αυτή, όλα θα είναι εύκολα και το μόνο που θα κάνουν είναι να παίζουν παιχνίδια και να καλοπερνούν όλη μέρα; Αν αυτό νόμιζαν, έκαναν μεγάλο λάθος. Η δουλειά αυτή απαιτεί κόπο και ιδρώτα, όχι παραλίες και χαβαλέ! Αντε, μην πάρω τις Voodoo κούκλες μου και σας κάνω όλους σουρωτήρι!! :P

Αυτά από εμένα!

Χρόνια μου πολλά! :D

Keep up the good work you filthy worms!! :]]]]) Just joking!

shto_be@yahoo.com

Φίλε μας,

Ο Κόντης σταμάτησε το κολυμβητήριο, επειδή δεν του χρειάζεται πια: Του βάζουμε εδώ στο "PC Master" όση δουλειά χρειάζεται προκειμένου να κολυμπάει κάθε μέρα στον... ιδρώτα! Οσο για τις Voodoo κούκλες, αν δεν τις θέλεις, δεν τις φέρνεις μια βόλτα από τα γραφεία; Το μαστίγωμα είναι κάπως κουραστικό, βλέπεις, ενώ το καρφίτσωμα απλό και απείρως πιο cool. Ασε που οι συντάκτες θα αισθάνονται σαν τον Indiana Jones και θα ανέβει και το ηθικό τους...

## ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΗΡΘΕ ΝΩΡΙΣ, ΤΟ DEMO ΑΡΓΑ...

Αγαπητό "PC Master",

Σχετικά νωρίς και αναπάντεχα ήρθες ετούτο το μήνα. Δεν περίμενα τόσο νωρίς να βγει στα περίπτερα το τεύχος 157. Τέλος πάντων, ξεχύθηκα, το πήρα και άρχισα την ανάγνωση. Πρώτα απ' όλα, προτού αρχίσω τα του-αυτού-του-τεύχους-θέματα (υπάρχει τέτοια έκφραση;), θα ήθελα να σου πω για μια είδηση. Την Παρασκευή, τηρώντας την πιστή επίσκεψή μου στο Megagames (www. megagames.com), είδα μία τελείως αναπάντεχη είδηση: Βγήκε - αν και καθυστερημένα (2 μήνες πριν από το κανονικό παιχνίδι) -το demo του Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. 131MB παρακαλώ! Κρίμα που άργησε, γιατί θα ήταν μια καλή ευκαιρία να το συμπεριλαμβάνατε στο τεύχος 157. Μόνο που την ημερομηνία που βγήκε (25/10/2002) όχι μόνο είχε γραφτεί το "PC Master", αλλά είχε φύγει κιόλας για τα περίπτερα. Θα ήταν όμως μια καλή ιδέα για το επόμενο τεύχος, μια και πλησιάζουμε στο πολυαναμενόμενο sequel The Two Towers. Θα ήθελα, λοιπόν, να ρωτήσω αν έχω ελπίδες για το demo στο επόμενο τεύχος ή θα πρέπει να τραβήξω για το μακρύ δρόμο των 131MB με το πτωχό μου 56άρι modem; Αν ενδιαφέρεστε, πάντως, το demo μπορεί να βρεθεί στη σελίδα www.megagames.com/news/show.cgi?&idtype=demos&database=426&section=downloads&

Εν τω μεταξύ, μάλλον πρόκειται για σατανική σύμπτωση, αλλά όταν ύστερα από πολύ καιρό είχα αρχίσει να ξαναπαίζω το Command & Conquer: Renegade, να σου κατευθείαν στο PC Master cheats για το Renegade. Τι σου είναι πια αυτοί οι συντάκτες, σκέφτονται πριν από εσένα για εσένα!

Τέλος, θα ήθελα να σου πω πως το ερωτηματολόγιο βρίσκεται ήδη στο πλησιέστερο ταχυδρομικό κιβώτιο.

Αυτά προς το παρόν...

Με εκτίμηση,

Παπαγεωργίου Σπύρος-Soul Assassin

papspeip@otenet.gr

Φίλε Σπύρο,

Επιτέλους, ένας αναγνώστης που μας καταλαβαίνει! Να 'ξερες πόσα e-mails παίρνουμε που μας ρωτάνε γιατί δεν βάλαμε στο CD-ROM μας ένα demo που... έσκασε μύτη μία μέρα πριν από την κυκλοφορία του τεύχους!

Δυστυχώς, δεν θα δεις το demo που ζητάς ούτε στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, εξαιτίας του Space Quest 6 που καταλαμβάνει όλο το χώρο του CD-ROM μας. Ελπίζουμε, πάντως, το περίφημο adventure της Sierra να σε αφήσει ικανοποιημένο και με το παραπάνω. Από το επόμενο τεύχος, όμως, αρχίζουν οι εκπλήξεις, μια και το περιοδικό μας θέλει να σας τα δίνει ΟΛΑ! Διάβασε σχετικά και το άρθρο για το "PC Master" του 2003 στη θεματογραφία αυτού του μήνα.

## ΓΙΑΦΚΑ MASTER

Γεια σας. Τι κάνετε; Ευτυχώς που συνετίστηκαν οι πολιτικοί μας, γιατί αλλιώς θα ονομαζόσαστε "Γιάφκα Master". Μη γελάτε. Με τη βλακεία που τους βαράει καθώς και όλους εμάς που τους επιτρέψαμε να κάνουν κάτι τέτοιο (τρομοκρατία από χειριστές υπολογιστών πρώτη φορά ακούω), δεν θα ήταν περίεργο να απαγορεύσουν και τα στυλό για να αποτρέψουν την τρομοκρατία. Είναι δυνατόν στην "υπερσύγχρονη" Ελλάδα του 2002 να υπάρχει έστω και κατά διάνοια τέτοια μεταχείριση στους υπολογιστές; Πού πας, ρε Καραμήτρο; Δεν θα περάσει και δεν πρέπει να περάσει, γιατί αργότερα θα απαγορευτούν και άλλα πιο σημαντικά για εμάς πράγματα (όπως η πισιμαστερίνη). Δεν σας συμβουλεύομαι από πολύ παλιά (μόλις από το 150 τεύχος) ούτε έχω κάποια εξειδίκευση, αλλά νομίζω ότι είμαι σε θέση να τους κρίνω.

Υ.Γ. 1: Να είστε καλά και να μη σταματήσετε ΠΟΤΕ να μας ενημερώνετε!

Υ.Γ. 2: Mr Κράτσα, μην τους βαράτε, εκτός και αν δε κάνουν τέλεια τη δουλειά τους...

Υ.Γ. 3: Δεν ελπίζω σε δημοσίευση (αυτό έλειπε).

Να είστε πάντα καλά,
Τάσος
papadimitratos@yahoo

Φίλε Τάσο,

Να είσαι σίγουρος πως θα συνεχίσουμε να σας ενημερώνουμε για οτιδήποτε αφορά στη μεγάλη κοινότητα των users και των gamers στη χώρα μας. Το "PC Master" θα βρίσκεται πάντα στην πρώτη γραμμή, έτοιμο να υπερασπιστεί τα δικαιώματα των αναγνωστών του όταν αυτά καταπατώνται. Αν κάποιοι θέλουν να μας γυρίσουν στο Μεσαίωνα, θα φροντίσουμε να είναι αυτοί οι πρώτοι που θα καούν στην πυρά, όχι εμείς...

## ΑΠΟ ΤΗ ΣΙΒΗΡΙΑ ΣΤΟ... ΜΕΣΑΙΩΝΑ!

Αγαπητό "PC Master",

Προσπερνώ τα γνωστά συγχαρητήρια και μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Κατ' αρχάς, θέλω να πω πως η βαθμολογία του κ. Τσουρινάκη για το Syberia ήταν για εμένα απολύτως σωστή. Παίζοντας το γνωστό adventure (έστω και στο demo του), διαπίστωσα ότι είναι ένα από τα καλύτερα του είδους και η βαθμολογία του ίσως θα έπρεπε να είναι 100! Δεν ωφελεί σε τίποτε να αναλύσω τα πλεονεκτήματα, αφού όλα βρίσκονται στο review.

Προς τον αρχισυντάκτη No1: Εάν γίνεται στο CD του επόμενου τεύχους να μπει το Metal Slug, γιατί το ψάξιμο περί emulators στο Internet είναι αρκετά δύσκολο, για να μην πω πανδύσκολο.

Σειρά έχει το φλέγον θέμα CD ή DVD: Γιατί δεν γίνονται ένα ή δύο γκάλοπ απευθυνόμενα σε όλους τους αναγνώστες και να βγουν κάποια αποτελέσματα που να περιέχουν τη γνώμη των αναγνωστών και



# Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

## Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC και mp3 albums 10,00 ευρώ το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Τηλέφωνο:** 0936 253560
**e-mail:** mitsf23@hotmail.com

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** Linux Mandrake OS 7.2 Powerpack Deluxe και Workstation X2000 Base Model Red Hat Linux 7.1 - CTO only. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Λευτέρης
**e-mail:** lefteris_gr@hotmail.com

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** το Need for Speed I ή το I Special Edition. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Λεωνίδας
**Τηλέφωνο:** 0977 875542
**e-mail:** leonidas21@mail.gr

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 20 παιχνίδια για PC μόνο 50,00 ευρώ. Επίσης, πωλούνται 15 παιχνίδια για PSX στην τιμή των 30,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Χρήστος Αναγνωστόπουλος
**Τηλέφωνο:** 210 6013558

## Hardware

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** H/Y Intel Celeron 1GHz, Gigabyte 6VTXE,DVD-ROM Hitachi GD7500, GeForce2 MX400 64 MB,WD 20GB, SoundBlaster 1024, modem 56K, 256MB SDRAM, midi tower. Ολα στα κουτιά τους και με τα manuals. Τιμή 400,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Νίκος
**Τηλέφωνο:** 0997 011119

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** motherboard για Pentium1 (166MHz MMX). Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Ορέστης
**e-mail:** astralcyborg@yahoo.gr

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** κάποια από τις παρακάτω mainboards: ASUS CUSL2, ASUS CUSL2-C, MSI MS-6309, MSI 815 E Pro, MSI 815EP ProR, ABIT VH6-2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Βασίλης Ψιλόπουλος
**Τηλέφωνο:** 210 5818222, 0972 169796

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** H/Y Pentium 3 800MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Γιώργος
**e-mail:** rallistas@mail.gr

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** monitor Viewsonic 17" E771. Τιμή 115,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Λουκάς
**Τηλέφωνο:** 210 5150601, 0944 398832, 0942 661503

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** CD-ROM 52x της Lite-ON 30,00 ευρώ, motherboard 911AF/912AF μόνο 30,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Νίκος Μαραγκουδάκης
**Τηλέφωνο:** 210 5736700

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** floppy disk drive της TEAC 10,00 ευρώ, ένα ζευγάρι στέρεο ηχεία 160Watt/14Watt 10,00 ευρώ, 2 μνήμες 64MB SDRAM 13,00 ευρώ η καθεμία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Δημοσθένης Χιώλος
**Τηλέφωνο:** 23410 25262 (Κιλκίς)
**e-mail:** dc-duke4ever@yahoo.gr

## Διάφορα

✦ **ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ** σχεδίαση και τεχνική υποστήριξη ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εργασίες κατ' οίκον. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
**Ονομα:** Ευγένιος Κυπριάνης
**Τηλέφωνο:** 210 9373580, 0944 717420

αναλόγως να πράξετε; Περί τρομο-παιχνιδο-νόμου, όλοι οι gamers στη φυλακή, ε; Ωραίαααααα, σε λίγο να απαγορευθούν και οι υπολογιστές για να δέσουμε.

Προς τον αρχισυντάκτη Νο 2: Αλήθεια, έχετε δοκιμάσει τα μεσαιωνικά βασανιστήρια; Για περάστε μια βόλτα στα dungeons του Jon Irenicus - θα παρατηρήσετε μία αλλαγή στην ταχύτητα της παράδοσης των άρθρων από τους αγαπητούς συντάκτες ύστερα από μία συζήτηση μαζί του.

Υ.Γ.1: Συγχαρητήρια στον DuMmWiaM [είναι δύσκολο το nick :)] για το άρθρο του σε μεταλλικό περιοδικό. Πραγματικά το Vampire: Dark Ages είναι πολύ καλό!

Υ.Γ.2: Keep up the good work!

Με μεταλλικούς χαιρετισμούς,
JAROS
vigasias@otenet.gr

Φίλε μας,
Τα μεσαιωνικά βασανιστήρια αποτελούν καθημερινή πρακτική στα γραφεία του "PC Master". Για να καταλάβεις, οι Iron Maiden πήραν το όνομά τους όταν επισκέφθηκαν τα γραφεία μας, προτού βγάλουν τον πρώτο δίσκο τους. Οπως θα διαπίστωσες, στο πρόσφατο ερωτηματολόγιό μας υπήρχε σχετική ερώτηση, κι έτσι θα δοθεί η ευκαιρία σε εσάς τους ίδιους να αποφασίσετε για τη μετάβαση σε DVD. Χαιρετισμούς και από μας!

### ΕΝΑ PC ΓΙΑ... ΜΟΥΣΕΙΟ!

Αγαπητό "PC Master",

Δεν μπαίνω στον κόπο να σου γράψω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για υπολογιστές και games. Σας αποστέλλω μία γελοιογραφία του νομοσχέδιου. Τα συλλυπητήριά μου στον κ. Κόντη για το Lord of the Rings (και να έβγαινε για PC, δεν θα έπαιζε σε μένα με CPU 166+MHz SVGA 1MB 1,19GB HDD και 4x CD-ROM, αλλά θα κάνω αναβάθμιση. Χεχε-χε!). Πιστεύω πως θα πάω μαζί του για απεξάρτηση στην Αλόννησο! Επίσης, συλλυπητήρια σε όλο το team που μαστιγώνει αλύπητα ο κ. Κράτσας! Keep up the good work!

Υ.Γ.: Να επισημάνω ότι τα demos τα έχω για πλάκα, αφού κανένα δεν παίζει. Καλά που υπάρχουν οι φίλοι!

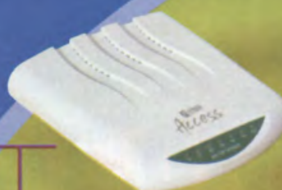
Ο Κορίνθιος αρχαιολόγος των PCs: Δημήτριος Μπάρτζης
mail@dim-a-korinth.kor

Φίλε Δημήτρη,
Μάλλον πλησιάζει η ώρα για να κάνεις αναβάθμιση. Είπαμε να μην παίζουμε τα παιχνίδια των εταιρειών, αλλά εσύ πια το παράκανες... Το Lord θα βγει τελικά και για PC, το Fellowship of the Ring συγκεκριμένα, και θα έχεις την ευκαιρία να διαβάσεις αναλυτική παρουσίασή του στο επόμενο τεύχος. Τους χαιρετισμούς μας στην Κόρινθο!

# Η επικοινωνία crypto βλέπει & μιλάει

## telecommunication

MODEMS USB/RS 232/PCI
ISDN TAs USB/PCI







telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video

## multimedia

WEB CAMERAS
DUAL CAMERAS
DIGIDAL CAMERAS
TV TUNERS












telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video

## audio-video

MP3 PLAYER
DVD PLAYER









Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:



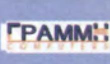
τηλ 0105386000



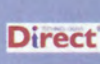
τηλ 08001140000



τηλ 0103838795



τηλ 0103840243



τηλ 0103301031



τηλ 0105703100



τηλ 08001130000



τηλ 080111150000



τηλ 08001111000

www.homenet.gr **ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 **ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ** •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •GLOBE ONE 0108660800 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •PAM ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •KEL COMPUTERS 0108238170 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •PT COMPUTERS 0107473448 •PROGRESS SOLUTION 0106990549 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ** •PC WORKS 0109936811 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ZENITEC COMPUTERS 0109945195 **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ** •ΗΧΟΣ 0104082761 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES 0105132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 **Ν.ΚΟΣΜΟΣ** •ΑΛΙΚΑΝΙΩΤΗΣ Α. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ 0109024485 •MSYSTEMS 0109246280 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 **Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ** •DIMM-NET 0102526909 **ΝΙΚΑΙΑ** •PROGRES SOLUTION 0104953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 **Π.ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED 0109818288 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260 •NSG COMPUTERS 0105769798 •PROGRESS SOLUTION 0105705100 **ΧΑΛΑΝΔΡΙ** •AMMOS COMPUTERS 0106756381 **ΨΥΧΙΚΟ** •TECHNICOMER 0106745801 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 •ΚΥΡΙΑΖΗ-ΤΣΙΑΝΤΑΚΗ Ο.Ε. 0421082450 **ΔΟΜΟΚΟΣ** •ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ-ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΥ Ο.Ε. 0232022027 **ΔΡΑΜΑ** •ΛΑΓΑΚΗΣ 0521022225 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP 0810255655 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •PROGRESS SOLUTION 0310555911 •ZERO ONE 0310328728 •UNIQUE TECHONOLOGY 0310214800 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 **ΛΕΥΚΑΔΑ** •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC COM 0254071620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS 0251047934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285023800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM 0294025949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM 0241070160 **ΤΗΝΟΣ** •ΚΑΒΟΥΔΗ 0283025678 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS 0221022702 **ΧΑΝΙΑ** •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 **ΧΙΟΣ** •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548



# CINEMASTER

# LORD OF THE RINGS
## THE TWO TOWERS

**Επιτέλους, ήρθε ο Δεκέμβριος και μαζί με αυτόν η συνέχεια της τριλογίας του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών", οι "Δύο Πύργοι"!**

από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

**ΕΙΔΟΣ** Φαντασίας
**ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ** Peter Jackson
**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ** Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Billy Boyd, Liv Tyler, John Rhys-Davies, Dominic Monaghan, Christopher Lee, Miranda Otto, Brad Dourif, Orlando Bloom
**ΠΑΡΑΓΩΓΗ** New Line Cinema
**ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ** Τετάρτη 18 Δεκεμβρίου 2002



## Ο Αρχοντας ξαναχτυπά!

Η ταινία "Δύο Πύργοι" είχε γυριστεί την ίδια εποχή που γυρίστηκε και η πρώτη ταινία και ήταν σχεδόν έτοιμη, εκτός από μερικές σκηνές που χρειάστηκε να ξαναγυριστούν. Ετσι, αυτόν το χρόνο οι ηθοποιοί επέστρεψαν στη Νέα Ζηλανδία για να ολοκληρώσουν αυτά που χρειαζόταν ο απαιτητικός σκηνοθέτης τους, ο Peter Jackson. Εκτός από το ανθρώπινο δυναμικό, όμως, τα ψηφιακά εφέ δεν ήταν έτοιμα και δοκιμάζονταν συνεχώς από την εταιρεία δημιουργίας τους, τη WETA workshop, μέχρι να τα θεωρήσει τέλεια. Ετσι, βλέπουμε ότι το Gollum έχει "αλλάξει" δέρμα μερικές φορές, τα εφέ στην ίδια σκηνή είναι διαφορετικά και πάντα καλύτερα από τα trailers που έχουμε δει ως τώρα και γενικώς υπάρχει μια αίσθηση σχεδιασμού των ίδιων πραγμάτων ξανά και ξανά, με όλο και καλύτερα αποτελέσματα. Ελπίζω τα DVDs που θα βγουν για τους "Δύο Πύργους" να μας διαφωτίσουν σε αυτό το σημείο.

Τώρα, σε ό,τι αφορά την πλοκή, το τέλος της πρώτης ταινίας μάς είχε αφήσει με τον Gandalf και τον Boromir νεκρούς, τον Frodo και Sam προσπαθώντας να φτάσουν στη Mordor χωρίς να βάλουν τους υπόλοιπους της συντροφιάς σε δίλημμα ή κίνδυνο, τους Merry και Pippin αιχμάλωτους από τους Uruk-hai του πανούργου Saruman και τους Aragorn, Legolas και Gimli, τους τρεις κυνηγούς, να έχουν αρχίσει την καταδίωξη των τελευταίων με σκοπό να ελευθερώσουν τα δύο Hobbits, πιστεύοντας ότι ο Δαχτυλιδοκουβαλητής έχει διαλέξει μόνος του το δρόμο που θα ακολουθήσει και δεν μπορούν να παρέμβουν πια.

Στους "Δύο Πύργους" ο Frodo με τον Sam συνεχίζουν να ταξιδεύουν προς τη Mordor, έχοντας ο καθένας το δικό του βαρύ φορτίο να σηκώσει, μέσα από τους μαύρους βάλτους και στην αγκαλιά του ...Gollum! Ναι, το σιχαμερό πλασματάκι επιστρέφει και μετά την αποτυχημένη προσπάθειά του να πάρει το δαχτυλίδι πίσω, δέχεται να οδηγήσει τα δύο Hobbits στην είσοδο για τη Mordor. Από εκεί και πέρα, όμως, το τι σκέφτεται είναι άγνωστο, όπως επίσης οι προθέσεις του. Ο Aragorn με το Νάνο και το Ξωτικό ακούραστα συνεχίζουν να κυνηγούν τους δέσμιους των



φίλων τους, μέχρι που μπαίνουν πλέον στις απέραντες πεδιάδες του Rohan, ενός από τα δύο μεγάλα βασίλεια των Ανθρώπων, όπου συναντούν τον Eomer, ανιψιό του βασιλιά και στρατάρχη του τόπου του. Αυτός τους πληροφορεί ότι εξολόθρευσε την ομάδα των Uruk-hai χωρίς, όμως, να βρει κανένα άλλου είδους πλάσμα. Αν και τα νέα λυπούν τους τρεις κυνηγούς, δεν πείθονται και προτιμούν να κοιτάξουν μόνοι τους, με την υπόσχεση να πάνε στο Edoras, στην πρωτεύουσα του Rohan, μόλις τελειώσει η αναζήτησή τους. Ψάχνοντας φτάνουν μέχρι και τις παρυφές του δάσους του Fangorn, όπου συναντούν το τελευταίο άτομο που περίμεναν, τον αναγεννημένο Gandalf! Ενας Gandalf, Ασπρος πλέον, και όχι Γκρίζος, φαντάζει μεγαλοπρεπής και αρχοντικός καθώς φαίνεται ξεκάθαρα πλέον η αποστολή που έχει στη Μέση-Γη: να αντιταχθεί με όλες τις δυνάμεις που έχει και μπορεί να βρει ενάντια στο σκοτεινό ηγέτη, τον Sauron!

Εν τω μεταξύ, τα υπόλοιπα δύο Hobbits, έχοντας καταφέρει να ξεφύγουν από τους άγριους δεσμώτες τους, έχουν φτάσει και αυτά στο δάσος του Fangorn και ξαφνιάζονται όταν, με τη σειρά τους, συναντούν ένα άτομο που ποτέ δεν περίμεναν ότι θα συναντήσουν. Αυτό είναι το γηραιότερο πλάσμα της Μέσης-Γης, ο Treebeard το Ent (με τη φωνή του John Rhys-Davies), ο ίδιος ο Fangorn, ο προστάτης και ποιμένας των δασών! Αυτός θα τους οδηγήσει, μαζί με τα υπόλοιπα Ents, σε έναν δρόμο που κανένας δεν θα μπορούσε να προβλέψει...

Επιστρέφουμε στους τρεις κυνηγούς και στον Gandalf, καθώς φτάνουν στο Edoras και πείθουν τον Theoden, το βασιλιά, να ξεκινήσει ανοιχτό πόλεμο ενάντια στις τεράστιες δυνάμεις του Saruman. Αυτός συγκεντρώνει όλο το λαό του και το στρατό στο οχυρό του φαραγγιού του Helm, όπου θα γίνει η μεγαλύτερη μάχη που έχουμε δει ως τώρα, ένας θεαματικός πόλεμος που θα κόψει την ανάσα.



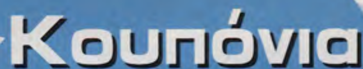
Πολλοί νέοι χαρακτήρες έχουν προστεθεί σε αυτή την ταινία, όπως ο Eomer και η αδελφή του η Eowyn, ο βασιλιάς και θείος τους Theoden, καθώς και ο συμβουλάτοράς του και διπρόσωπος προδότης, ο Grima Wormtongue. Επίσης, οι δύο πολυαναμενόμενοι computer-based χαρακτήρες, ο Ent Treebeard και, φυσικά, το κακομοιριασμένο αλλά ψηφιακά αψεγάδιαστο Gollum. Τέλος, άλλος ένας χαρακτήρας που πολλοί ήθελαν να δουν, ο αδελφός του Boromir, ο Faramir.

Τα ψηφιακά εφέ, όπως προαναφέραμε, είναι ιδιαιτέρως προσεγμένα και εντυπωσιακά, τόσο αυτά κατά τη διάρκεια της ταινίας όσο και εκείνα των computer-based χαρακτήρων. Και είναι λογικό, αφού αυτοί δεν κάνουν μικρές εμφανίσεις διάσπαρτα στην ταινία, αλλά συμμετέχουν τόσο όσο σχεδόν και οι πραγματικοί ηθοποιοί. Η μουσική, επίσης, είναι άξια θαυμασμού. Ο Howard Shore έβαλε πάλι τα δυνατά του να εντυπωσιάσει τους θεατές, βάζοντας και αυτός την πινελιά του στο μεγαθήριο της παραγωγής που ονομάζεται "Αρχοντας των Δαχτυλιδιών".

Ετσι, λοιπόν, συνεχίζει το ηρωικό έπος της τριλογίας, με τα Hobbits Frodo, Sam, Merry, Pippin, με τον Gandalf, τον Aragorn, τον Gimli και τον Legolas να μας βάζουν πάλι μέσα στις ατελείωτες εκτάσεις της Μέσης-Γης, στο μεγαλειώδη κόσμο που δημιούργησε η φαντασία ενός μόνο ανθρώπου και έχει γίνει το όνειρο και η σκέψη εκατομμυρίων άλλων! Η ταινία δικαίως αναμένεται τόσο καιρό, αφού μας υπόσχεται μια τρομερή κινηματογραφική εμπειρία, τόση ώστε θα γίνει πλέον προφανές γιατί ο κινηματογράφος ονομάζεται έβδομη τέχνη. Δεν πρέπει να τη χάσει κανείς! PC

# Ειδήσεις

Πληροφορίες που κυκλοφορούν στο Διαδίκτυο αναφέρουν τη μεγάλη πιθανότητα να γυριστεί η συνέχεια της ταινίας "Hannibal". Ως κίνητρο γι' αυτή τη νέα παραγωγή είναι η πρόθεση να δει το κοινό τι πρόκειται να απογίνουν ο Hannibal Lecter και η Clarice Starling. Η πρώτη νύξη γύρω από το θέμα είχε γίνει κατά την πρεμιέρα της ταινίας "Hannibal" στην Ιταλία διά στόματος Anthony Hopkins, ο οποίος εξέφρασε την ελπίδα πως, αν υπάρξει συνέχεια, το σενάριό της θα βασιστεί σε μια δική του ιδέα. Αστειευόμενος ο Anthony Hopkins είχε πει πως μέχρι να γράψει ο Thomas Harris κάποιο άλλο βιβλίο, εκείνος δεν θα έχει δόντια πια για να υποδυθεί έναν κανίβαλο (το διάστημα ανάμεσα σε καθένα από τα 3 βιβλία που έγραψε ο Thomas Harris ήταν περίπου 10 χρόνια). Πριν ακόμη να αρχίσουν τα γυρίσματα του "Red Dragon", ο παραγωγός Dino De Laurentiis είχε δηλώσει πως προτίθεται να γυρίσει τη συνέχεια του "Hannibal", υπογραμμίζοντας πως για την ταινία έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον όχι μόνο οι Anthony Hopkins και Julianne Moore αλλά και ο σκηνοθέτης του "Hannibal" Ridley Scott. Μάλιστα, οι ειδήσεις ανέφεραν πως στο σενάριο της ταινίας θα έβαζε το "χεράκι" του και ο Thomas Harris. Μόλις λίγες μέρες πριν από την εμφάνιση του "Red Dragon" στις αμερικανικές αίθουσες, οι τελευταίες δηλώσεις του Anthony Hopkins γύρω από το θέμα ήταν οι εξής: "If they came up with a fantastic script, maybe - I just keep it open". Με τον παραγωγό και προσωπικό του φίλο Dino De Laurentiis να πιέζει, τη μεγάλη επιτυχία του "Red Dragon" σε όλο τον κόσμο και την παχυλή αμοιβή που σίγουρα θα λάβει, νομίζουμε πως πολύ σύντομα θα ξανακούσουμε σε κάποια σκοτεινή αίθουσα τη γνώριμη ατάκα... "Hello Clarice".



# Κουπόνια

## PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

**Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή**

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ______ ❑ τραπεζική επιταγή Νο ______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.**

## PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

**ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

### ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ...... ΗΛΙΚΙΑ ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ...... ΠΟΛΗ ...... Τ.Κ. ......
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ...... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ......
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ...... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ......
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

| ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ | ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΑΝΤΙΤΥΠΑ | ΚΟΣΤΟΣ |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ......

## PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.**

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

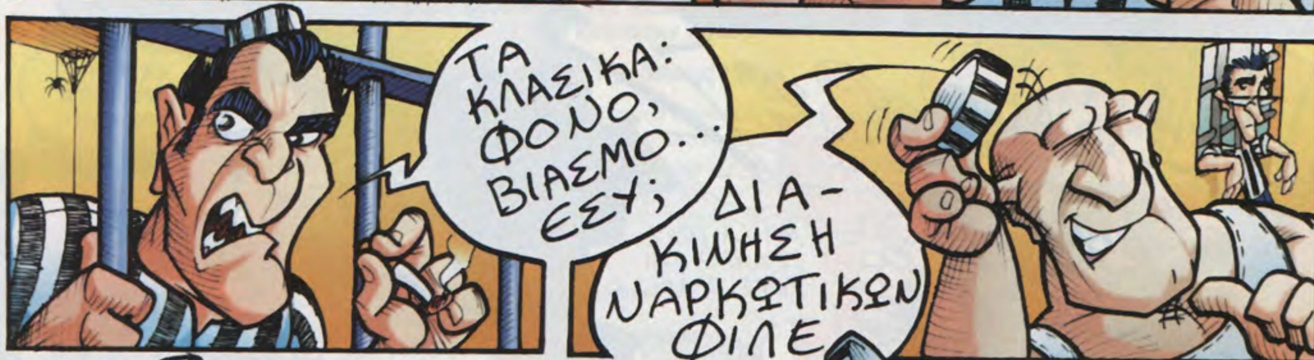
______
______
______

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ...... ΠΟΛΗ ...... Τ.Κ......
ΗΛΙΚΙΑ...... ΤΗΛ. ...... E-MAIL ADDRESS......

# ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ...

Γ. ΚΟΜΙΩΤΗΣ
ΣΚΙΤΣΟ-ΣΕΝΑΡΙΟ
















ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
DLL OF MYTHOLOGY
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΓΙΝΑ ΘΕΟΣ !
Ο... ΔΙΑΣ !
Ο ΡΟΛΟΣ ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΜΟΥ ΑΞΙΖΕΙ !
ΠΕΤΑΩ ΚΕΡΑΥΝΟΥΣ ! ΕΙΜΑΙ Ο ΠΙΟ ΙΣΧΥΡΟΣ ΘΕΟΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ !
ΝΑ ΓΙΑΤΙ ΚΟΛΛΑΝΕ ΤΑ WINDOWS
ΜΠΑΜ
ΝΙΚΗΣΑ ΤΟΥΣ ΓΙΓΑΝΤΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΤΙΤΑΝΕΣ !
ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΙΤΑΝΕΣ, ΤΟΝ ΑΤΛΑΝΤΑ ΤΟΝ ΕΒΑΛΑ ΝΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΟΛΟ ΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣ... ΤΗΝ ΓΗ !
ΝΑΟΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ
ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΕΒΩ ΛΙΓΑΚΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΝΑ ΔΩ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ
ΜΟΥ ΦΤΙΑΞΑΝΕ ΚΑΝΕΝΑΝ ΝΑΟ ;
ΚΑΝΕΝΑ ΑΓΑΛΜΑ...
ΧΜΜΜ...
ΤΙ ΒΛΕΠΩ...
ΜΙΑ ΩΡΑΙΑ... ΕΛΛΗΝΙΔΑ
ΩΡΑΙΑ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΙΣΑΙ ΘΕΟΣ... ΚΑΝΕΙΣ ΟΤΙ ΘΕΛΕΙΣ !
ΜΠΑΜ
ΠΑΛΙ ΚΟΙΤΑΓΕΣ ΑΛΛΗ Ε ; ΞΕΧΝΑΣ ΟΤΙ ΕΓΩ ΕΠΑΙΖΑ ΤΗΝ ΘΕΑ ΗΡΑ ;
ΤΖΙ-ΠΕΓΚ... ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ ΜΕ ΠΑΡΕΞΗΓΗΣΕΣ !
SHUT DOWN

# 15'' € 369 ειδικές TFT τιμές 17'' € 669

*Τριετής On-Site εγγύηση*






*Merry Christmas*



### EXPERT Δικτυωθείτε

- Intel® Celeron™ 1300 MHz
- Motherboard ELITE P III
- 128 MB RAM up to 750 MB
- 20GB H.D.D. UDMA 100
- 32MB SVGA Κάρτα Γραφικών
- 15'' SVGA Color Monitor ( 1280 x 1024 )
- CD - Rom 52x
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card SC66
- 56 Kbps Fax-Modem
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

**€ 595,00**

ή 12 x 64,50 €

### EXPERT Gamers AMD

- AMD ATHLON 2000 XP
- Motherboard ELITE K7S6A
- Super Midi ATX 350 W
- 256 MByte DDR
- 60GB H.D.D./ 7200
- Ge-Force 4 64 MB Κάρτα Γραφικών
- 17'' Color Monitor ( 1280 x 1024 )
- DVD - Rom 16 / 48 X
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card SC66
- Keyboard & Mouse
- CD-RECORDER SONY
- Windows 98 ή ME ή XP

**€ 899,00**

ή 12 x 97,30 €

### EXPERT Professional

- Intel® Pentium® 4 Processor 2,4 GHz
- Motherboard SUPORT SDRAM & DDR RAM
- Super Midi ATX
- 256 MB RAM
- 64MB Geforce SVGA Κάρτα Γραφικών
- 40GB H.D.D. 7200 rpm E-IDE
- 17'' Color Monitor ( 1280 x 1024 )
- DVD 16x
- Sound Card SC66
- 1,44 MB FDD
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

**€ 819,80**

ή 12 x 88,60 €

*Τηλέφωνο παραγγελιών :*

**210 38.15.931 - www.cosmodata.gr**

**Cosmodata**

COMPUTERS & PERIPHERALS

- **ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27β 106 89 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. : 210 3815.931 FAX : 210 3815.905**
- **ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243 104 43 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΤΗΛ.: 210 5153.388 FAX: 210 5153.028**
- **Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4 166 75 ΓΛΥΦΑΔΑ ΤΗΛ.: 210 8986.321 - 3**

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ.-ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ.-ΠΕΜ.-ΠΑΡ.: **9:00 -20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%